DECEMBER 2002 / 10 / 990 SIT

112 STRANI

PCFormat

MULTIMEDIJA>>TEHNOLOGIJA>>IGRE>>INTERNET>>NASVETI>>**VSE ZA VAŠ PC**

CD IZDAJA

Digitalni fotoaparati

A ni že skrajni čas, da preklopite na digitalno? Ocenili smo **10 digitalcev** v razredu do 100 tisočakov!

NAUČITE SE

POSPEŠITI SVOJ PC

IZPELJATI NAPREDNO FOTOMONTAŽO

IZDELATI BOLJŠE DIGITALNE FOTOGRAFIJE

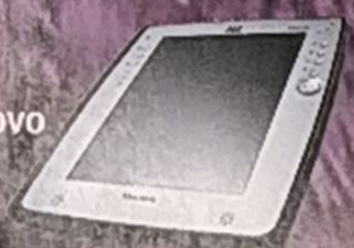
OBVLADATI WINAMP

The Lord of the Rings

RAZKRIVAMO FILM *THE TWO TOWERS*

- Obširno poročilo na šestih straneh
- Kako so izdelali posebne učinke

Tablični PC



Iz oči v oči z novo Microsoftovo pogruntavščino. Test in opis tehnologije!

OPREMA LETA!

Ne sestavite nakupovalnega seznama, dokler ne preberete naših nasvetov!

Katero naj kupim?

OPISI 22 VROČIH BOŽIČNIH IGER

- Lord of the Rings
- No One Lives Forever 2
- Age of Mythology
- FIFA 2003
- Harry Potter
- Need for Speed: HP2

Preizkušeno!

Encyclopedia Britannica 2003

3 aplikacije za urejanje slik

Soundblaster Audigy 2

Palm Tungsten T

ISSN 1580-8203

DECEMBER 2002/ 10 / 990 SIT

9 771580 820005

NA CD-ju! 3 PROGRAMI, VREDNI 35.000 SIT!

Program za urejanje videa *EditStudio 2*, celotna igra za izdelovanje lastnih sestavljank *PuzzleMaster* in program *SecureUp* za varnost vašega PC-ja!

PLUS! KEVIN MITNICK

HEKER VSEH HEKERJEV

Spregovoril je! Prinašamo vam odlomke iz njegove knjige!

Harvey Norman

Največja izbira računalniške in druge večpredstavnostne opreme na enem mestu.

Doživetje vredno ogleda!

ODPRTO SEDEM DNI V TEDNU

PCFormat
Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Nikola Janković
Namestnik urednika Boštjan Uršič
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani Florjančič Tisk d.o.o., Erik Pevec, Borut Lukman
Sodelavci Matt Avery, Barbara Banović, Tomaž Bartolj, David Bradley, Daniel Čeh-Arnbruš, Nejc Dulmin, Ian Harris, Dan Hutchinson, Richard Longhurst, Alec Meer, Adam Oxford, Andrej Potočnik, Primož Sečnik, Ivo Vidergar, Luis Villazon, Mike Williams
Ilustracije Boris Vigec, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banović
Avtorji programa na CD-ROM-u Bocosoft.com
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Tel 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0, Fax 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

Članki iz PC Formata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic,vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz PC Formata, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2002.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

PCFormat Navdušeni nad vsem, kar zadeva PC

>> Ponujamo popolno mešanico tehnologije, kreativnosti, iger, večpredstavnosti, tehnične pomoči in interneta.

>> Prinašamo vam najboljše novice, opise in vodiče.

>> Smo popolnoma neodvisni. V svojih recenzijah svetujemo brez ovinkarjenja, priporočamo pa le stvari, za katere bi sami odšteli svoj denar.

>> Na diskih vam podarjamo ekskluzivne celotne programe in najboljše demo igre.

>> Uživajte med branjem revije. S tem poslom se ukvarjamo zato, ker ga obožujemo.

Nikola Janković Urednik

V prejšnjem uvodniku sem vas zaprosil za mnenje o koristnosti celotnih programov, ki jih objavljamo na naših diskih. Seveda si želim, da se mi na spodnji naslov vsak mesec oglasite s svojimi pripombami ali kritikami, vendar ste tokrat presegli moja pričakovanja in se zato opravičujem, ker nisem uspel odgovoriti na vsa vaša pisma. Največ pozitivnih besed je padlo na račun pripomočkov, kot so *Add/Remove Plus!, Vexira Antivirus, System Mechanic* in podobni, vendar po vaših e-sporočilih sodeč pridno uporabljate tudi glomaznejše programe, kot so *Magix Music Maker 6, FloorPlan 3D, StarOffice* in drugi. Seveda bomo nadaljevali s tradicijo celotnih programov, zato vam ta mesec prinašamo orodje za računalniško urejanje videa *EditStudio 2*, v slovenščino preveden *OpenOffice* (ki je sicer na voljo brezplačno) in še nekaj dodatkov, ki bi vam znali koristiti v prihodnjih mesecih. Za naslednji mesec pa že pripravljamo anketo, na podlagi katere bomo oblikovali podobo in vsebino *PCFormata* za leto 2003.

Ampak, kot od nekdaj radi poudarjamo, je vsebina na papirju tisto kar šteje in tokrat vam prinašamo *PCFormat* z največjim številom strani doslej. Upam, da boste v številki uživali, v imenu moštva PCF pa vam želim vesel božič.

nikola@videotop.si

Nikola

>> MED SODELAVCI

Boštjan Uršič je ta mesec doživel uradno promocijo v namestnika urednika. Fant se na našo srečo zaveda, da naziv nosi predvsem odgovornost in nove obveznosti – člani ekipe PCF so dobili sedaj še bradatega strica, ki nas preganja za dokončanje člankov, naši kolegi v DTP studiu pa še eno osebo, na katero se bodo spravljali ob nepravočasnem dostavljanju materialov.

Andrej Potočnik se je odločil, da vam bo olajšal božično nakupovanje in to kar z dvema obširnima člankoma. Najprej je na podlagi vsega svojega znanja in izkušenj iz ocenjevanja strojne opreme za PCF v tem letu sestavil ultimativni vodič po božičnih nakupih, nato pa soočil deset digitalnih fotoaparatov, katerih cenovna nalepka ni resneje presegala 100 tisočakov. Njegovi izsledki se pričnejo na strani 32.

Tomaž Bartolj je druga oseba v uredništvu, ki je ta mesec doživela uradni blagoslov. Po nekajmesečnem mukotrpnem dokazovanju si je namreč pridobil pravico, da svoja elektronska sporočila podpisuje kot "Urednik za igre". Ta mesec je bil posebej dobre volje, pa ne zaradi martinovega, temveč zaradi sladkih muk preigrati čim več iger v tako kratkem času. Saj veste, delo je težko, ampak nekdo ga mora opraviti.

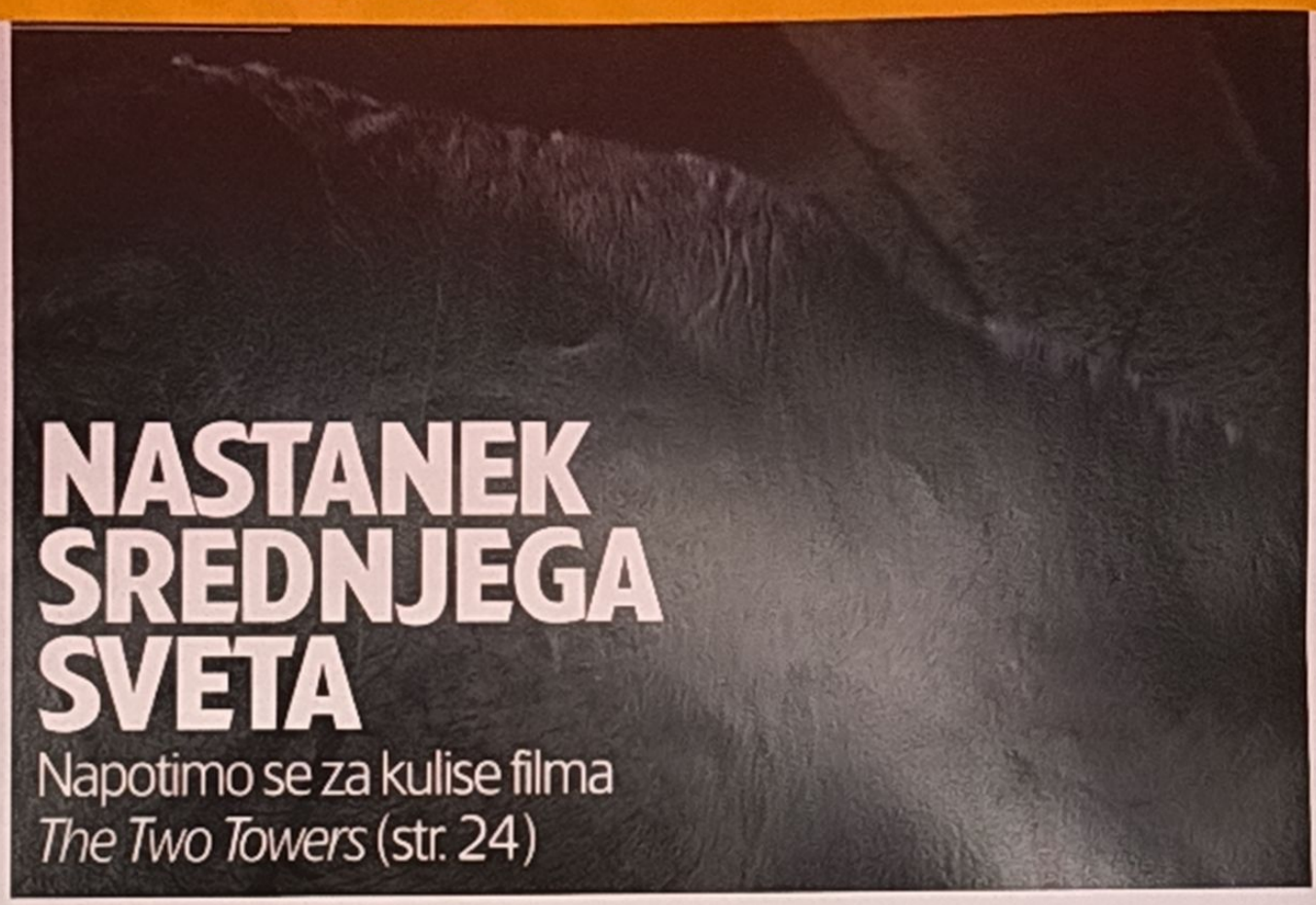
Daniel Čeh-Ambruš ni izginil iz našega uredništva – govorice so bile očitno pretirane. To dokazuje njegov tokratni primerjalni test programov za urejanje slik in fotografij. Če digitalnega fotoaparata torej še nimate, ga najprej izberite v supertestu, nato pa si privoščite še program, s katerim boste fotografije primerno obdelali. Zadeve so cenejše, kot ste si morda predstavljali.

PCFormat

VSE ZA VAŠ PC

ZGODBE Z NASLOVNICE
Poiščite jih na ...

24 Srednji svet
PREIZKUŠENO
32 Digitalne kamere
40 Volani
42 Tablični PC
53 Britannica 2003
64 Lord of the Rings
66 No One Lives Forever 2
70 James Bond: Nightfire
PLUS...
90 Naj oprema
101 Fotografske panorame



NASTANEK SREDNJEGA SVETA

Napotimo se za kulise filma *The Two Towers* (str. 24)

TABLIČNI PC-JI
Oglejte si, čemu vsa panika. **(str. 6)**

MITNICK SPREGOVORIL
Hekerska legenda v PCF. **(str. 20)**

THE LORD OF THE RINGS
Prinašamo vam opis uradne igre. **(str. 64)**

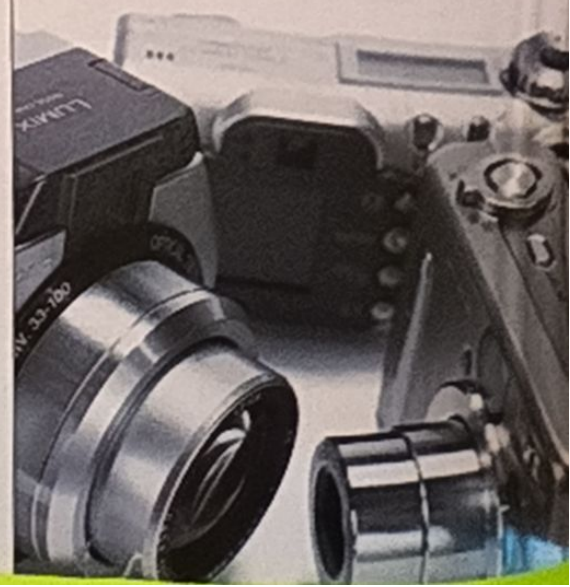
OPREMA LETA

Preverite naše nasvete za letošnje božične nakupe. (str. 9)

COLIN MCRAE
INTERVJU
(STR. 13)

SUPERTEST

10 CENEJŠIH DIGITALNIH FOTOAPARATOV
(str. 32)



30 PREIZKUŠENO >>
58 IGRE >>
90 KAKO ...

- **Kupiti** najboljšo opremo leta 2002
- **Izdelovati** boljše digitalne fotografije
- **Mešati** MP3-je z novim WinAmpom
- **Prepričati** Win XP, naj delujejo hitreje

6 NOVICE

Zakaj so tablični PC-ji tako posebni, Windows XP Service Pack 1, doma narejen robot, najmlajši svetovni prvak v rallyju, ali so LCD monitorji primerni za igre, Kevin Mitnick

AUDIGY 2 PLATINUM
Prisluhnili smo Creativovi novi kartici. **(str. 48)**

AGE OF MYTHOLOGY
Nadaljevanje Microsoftove über-strategije. **(str. 78)**

NAPOVEDI
Ne moremo se učakati

61 **Championship Manager 4**
63 **Judge Dredd vs Judge Death**
Strelska igra v stripovskem okolju.

OPISI
Kdaj, če ne zdaj?

64 **Lord of the Rings: Fellowship of the Ring**
Edina PC igra na temo Gospodarja Prstanov.
66 **No One Lives Forever 2: A Spy in a H.A.R.M.'s Way**
Morda ne bo živela večno, ampak Cate se vrača po več.
69 **FIFA 2003**
70 **James Bond 007: Nightfire**
72 **Need For Speed: Hot Pursuit 2**
73 **Rollercoaster Tycoon 2**
74 **Harry Potter and the Chamber of Secrets**
75 **Prisoner of War**
77 **Conflict Desert Storm**
78 **Age of Mythology**
80 **Robin Hood**
82 **Iron Storm**
Nazaj v prihodnost. Piše se leto 1964 in prva svetovna vojna še kar traja.
83 **Simon the Sorcerer 3D**
84 **Combat Mission 2**
86 **Casino Empire**
86 **Batman Vengeance**
87 **Chessmaster 9000**
89 **Archangel**
89 **Cenejši izidi**

STROJNA OPREMA
Kupiti ali ne?

32 **Supertest digitalnih fotoaparatov**
Zbrali smo in primerjali kamere v razredu do 100 tisočakov.
40 **Primerjava force-feedback volanov**
Thrustmaster, Logitech ali Saitek?
42 **ViewSonic Tablet PC V1100**
Ali bo revolucioniziral način našega dela?
44 **Iomega Zip 750Mb**
44 **Compaq iPaq 3950**
45 **Apple iPod**
45 **Brother MW-100 M-PRNT**
46 **Sony Cybershot F717**
46 **Palm Tungsten T**
47 **Lexmark T520n**
48 **Sound Blaster Audigy 2 Platinum**
50 **Kyocera FS-1010**
50 **Hyundai LCD Imagequest Q15**
51 **Kratki opisi strojne opreme**

PROGRAMJE
Aplikacije in orodja

50 **Mojster Miha: Bomo zmogli?**
Ultimativno otroško darilo?
50 **CorelDRAW Graphics Suite 11**
51 **Encyclopedia Britannica 2003**
Ne porabite bogastva za knjige, privoščite si CD.
52 **Programi za urejanje fotografij**

OGLAŠEVALCI

Acord-92	40, 89, 90, 112	Grafo	59	PCX	43
Arnebis	8	Guillemot	87	Radio Center	57
Amis.net	81	Harvey & Norman	2	Radio Krško	31
Antipiratsko združenje	19	Kastner & Ohler	83	Radio Plus	106
Aroba	91	KFM	32	Radio Viva	108
ATR	dodatek	LanCom	33	Repro	21, 97
CHS	18	Mantis	91	Ribera	9
Colby	68, 91	Medis	107	Sunrise Computers	49
Coming	105	Mlacom	57	Teal	87
Comtron	88	Mobitel	111	Tech Trade	51
E-Misija	47	Nevtron	90	VideoToP	76
Eon	103	Optimedia	22	VideoToP 13	11
		PC.Hand	14	Wer Liefert Was	68

PLUS

23 Vsebina diska
56 Opisi filmov DVD
62 Naročite se
100 Pretekle številke
100 Naslednji mesec
109 Pisma bralcev
110 Vsega je konec

novice

Dejstva/Komentarji/Analize To so novice

Splovljeni tablični PC-ji

Naposled so prispeli. Ampak, ali so res tisto, na kar ste čakali?

Svet je ponorel za tabličnimi PC-ji. Trenutno se s proizvodnjo le-teh ukvarja več kot 20 podjetij po vsem svetu, vsak proizvajalec pa prinaša lastno vizijo. Nekateri delujejo po sistemu šoljke – notesnikI, ki se razprejo do 180 stopinj okrog osi in nato prepognejo, da postanejo tablični PC – medtem ko so se spet drugi odločili za klasično A4 oblikovanje. Kljub najrazličnejšim oblikam pa ostaja dejstvo, da so tablični PC-ji namenjeni poslovnežem, ki se želijo sprehoditi po pisarnah z računalnikom pod pazduho. Če želite le nekaj, s čimer boste lahko deskali po spletu s svojega naslanjača, potem bo najbolje, da počakate na Windows Powered Smart Displays (doslej imenovani Mira), ki se bodo pojavili spomladi 2003. Tablični PC-ji bodo tako prišli prav tudi med sestanki v podjetjih, potem ko so mnogi nadrejeni ugotovili, da je tipkanje na notesnik med sestankom neprijetno za ostale, istočasno pa zakrit zaslon omogoča početi tudi marsikaj drugega, kakor le beležiti, kaj se dogaja na sestanku.

Nepismenost

Nikola je v začetku novembra prisostvoval tehnološki konferenci Future Publishinga v Bathu v Veliki Britaniji, kjer je predstavnik Microsofta zbranim predstavil novost nekaj dni pred evropsko premiero. Tablični PC-ji prihajajo s prirejenim operacijskim sistemom, Windows XP Tablet Edition, ki predstavlja izboljšave in prilagoditve za prenosne računalnike. Največja in najbolj razvpita novost je vsekakor prepoznava pisave. In čeprav tudi pri Microsoftu priznavajo, da pisanje s svinčnikom po zaslonu v večini primerov ni najboljša izbira za vnos besedila (priporočajo uporabo dodatne USB tipkovnice), smo se lahko sami prepričali, da nov operacijski sistem zares izredno dobro prepoznava raznovrstne pisave. Vendar je moralo moštvo, odgovorno za razvoj tehnologije tabličnega PC-ja, pri prepoznavi pisav streti trd oreh, saj "ljudje počnejo čudne stvari," pravi Microsoftov razvojni inženir Simard Shilman. "Tako recimo naštevajo stvari tako, da na začetku vrstice napišejo številko, za njo pa pišejo črke. Prav tako radi podčrtujejo in poudarjajo s črtami, naknadno vstavljajo besede in uporabljajo skice in grafe, da si lažje pojasnijo besedilo. Tako smo morali računalnik naučiti prepoznavati razliko med besedilom in risbami, kar je vse prej kot preprosta naloga."

Čačke

Prepoznavanje pisave je zares neverjetno, vendar je enako revolucionarna ideja, da želite včasih svoje čačke obdržati kot ... no, čačke. V Windows XP

>> BLIZU SRCA

Lastnosti, zaradi katerih boste tablet(ni) PC pogoltnili brez težav.

PISALO

Za razliko od dlančnikov, tabličnega PC-ja ne morete uporabljati tako, da se ga dotikate s prsti. Uporabiti morate poseben magnetni stylus, ki vam omogoča z roko se naslanjati na zaslon, ne da bi pri tem vplivali na kazalec.

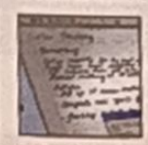
VNOS

Tablični PC-ji naj bi dopolnjevali in ne nadomestili vaše pisarniške računalnike. A ko boste želeli nanj vnesti besedilo in ne boste v pisarni, boste rade volje uporabili USB miško in tipkovnico.

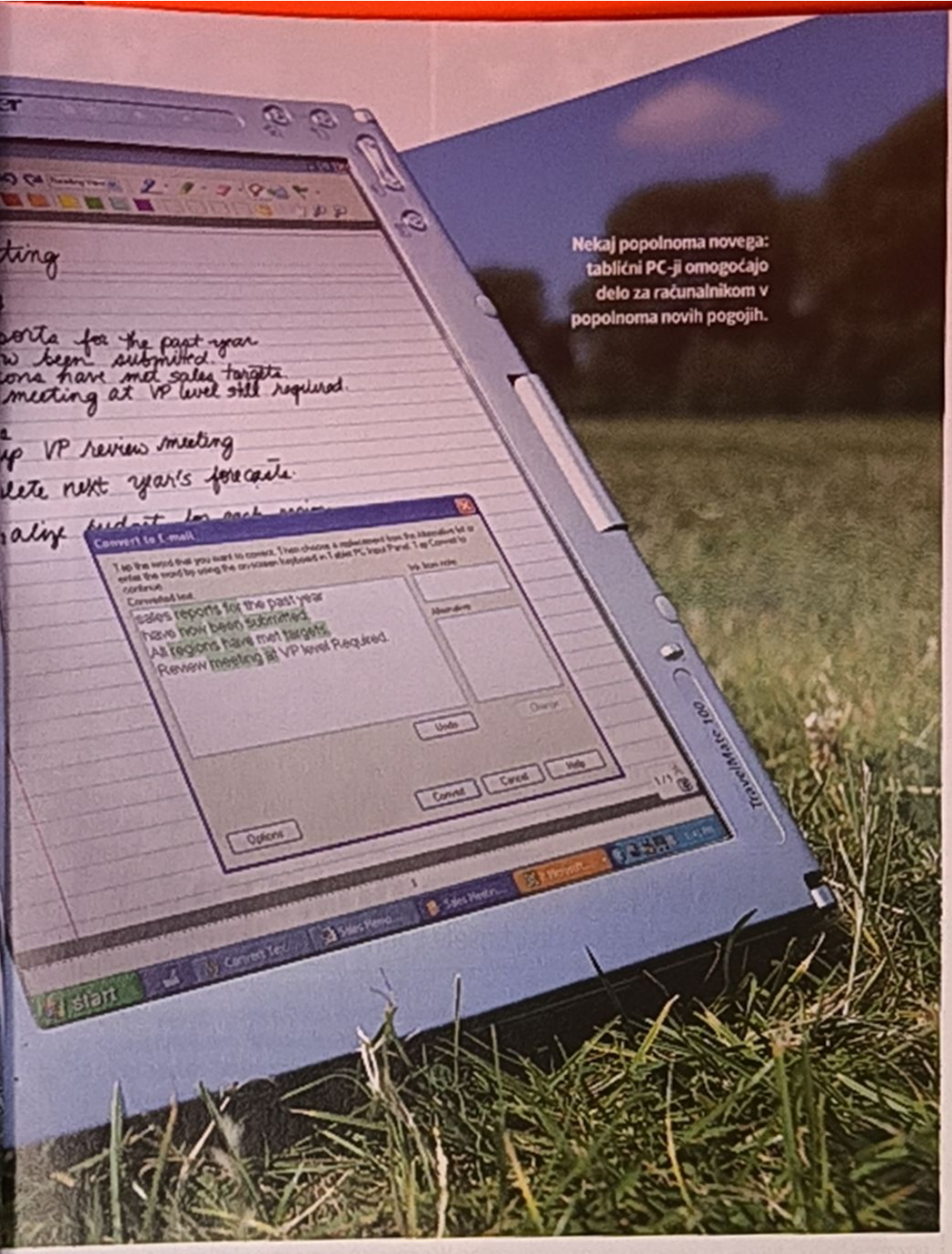
ZGRABI IN POJDI

Vsi tablični PC-ji podpirajo tehnologijo "zgrabi in pojdi", kar omogoča priklop na bazno postajo s tipkovnico in miško in medtem ko uporabljate stroj za mizo, ga boste najbrž želeli obdržati povezanega s postajo.

DIGITALNO ČRNILO



Delajte si zapiske na svojem tabličnem PC-ju in le-ti bodo shranjeni v formatu prostoročne pisave, imenovanem digitalno črnilo. Drugi lahko odprejo datoteke tako, da si naložijo brezplačen dodatek za *Office*. Posebej nam je všeč, ker so imena dokumentov v tem formatu napisana s prostoročno pisavo.



Nekaj popolnoma novega: tablični PC-ji omogočajo delo za računalnikom v popolnoma novih pogojih.

Tablet Edition lahko zapiske, ki jih shranite med sestankom, skupaj s samo vam znanimi risbami in diagrami shranite v nov program, imenovan *Journal*. Program nato vašega rokopisa ne spremeni v besedilo, vendar pa prepozna, kar ste napisali in vam tako omogoča preiskati celoten rokopis, kot da bi šlo za računalniško napisano besedilo. In ne samo to – svoj rokopis lahko urejate od črke do črke, kar pa, priznamo, izgleda zelo čudno. *Journal* je po mnenju analitikov najmočnejše orožje Windows XP Tablet Edition, istočasno pa pomeni, da je nekaj, za kar smo mislili, da je umrlo z izumom tipkovnice, spet med nami. Da, nerazpoznavna in grda pisava. Ob pomanjkanju tipkovnic si bodo šefi, ki bodo po svojih pisarnah ponosno vihteli tablične PC-je, gotovo hitro privoščili pošiljanje elektronskih sporočil, napisanih s komaj razpoznavnim rokopisom. Njihove čačke bodo namreč pripete kot slika. Istočasno pa se bo nova vrsta datotek, Microsoftovo digitalno črnilo, razširila tudi na ostale aplikacije ter druge različice Windows in tako boste najbrž kaj kmalu pričeli prejemati *Wordove* ali *Excelove* dokumente, ki bodo poudarjeni in dopolnjeni z navadno, prostoročno pisavo.

www.microsoft.com/windowsxp/Tabletpc

LEVIČARJI

Bill Gates spada med teh 5 % ljudi, tako da ni presenetljivo, da pri Microsoftu niso pozabili na levičarje – Windows XP Tablet Edition lahko konfigurirate tako, da bo prijazen do levičarjev. Meniji se odpirajo nekoliko drugače, pa tudi nekatere druge zadeve so razporejene tako, da jih levičarji lažje uporabljajo.

NADALJEVANJE

Microsoft trdi, da se morajo vsi tablični PC-ji, ki podpirajo bazne postaje, dobro kosati s presenetljivo odstranitvijo. Vse naprave, povezane na bazno postajo, morajo nemoteno nadaljevati z delovanjem, ko tablični PC znova priklopite na postajo.

PRAVI ZASPANEC

Z enim samim polnjenjem baterije morajo biti vsi tablični PC-ji sposobni zdržati v načinu dremeža najmanj 72 ur, ne da bi potrebovali priklop na kakršen koli vir energije.

Readme.txt

Pričnite jemati tablete. Še ena PC revolucija je tukaj.

Au! Moja glava!
Kaj je narobe? Napetost? Nervoza? Glavobol?

Da. Mislim, da sem se predolgo sklanjal nad svojim notesnikom.
Si že poskusil vzeti enega od teh?

Kaj je to?
To je tablet(ni) PC. Zagotovo ti bo hitro odpravil glavobol.

Hvala. Ampak povej mi po resnici, kaj je sploh tako dobrega na tej stvari? Osebno se mi zdi, kot da gre za velikanski dlančnik s sistemom Pocket PC.
Aaa. No, da. Vendar ni popolnoma tako. Je veliko močnejši, prepoznava klasično pisavo in lahko poganja standardne aplikacije za Windows v okolju XP.

Hm, vendar ga nekako ne morem spraviti v žep.
Morda pa bi moral nositi vojaške hlače?

Ja, še kaj. No, pa dajmo. Preizkusimo tole zadevico ...
Kaj meniš?

Uuuu, res je dober. Preprost in prijeten za uporabo. In vidim, da ima vhod USB, tako da lahko priklopim klasično miško in tipkovnico, če me prime želja. Sploh ni slabo. Te zadevice bi se znale prijeti. Ga lahko obdržim?
Izgini. Tebi se sploh ne sanja, koliko te zadeve stanejo, kaj?

Aha. Torej se le ne bodo tako hitro prijele med ljudmi?
Ne še. Ampak, glede na to, da počnejo vse, kar počnejo navadni PC-ji, in da jih ne poganja nekakšen "levi" operacijski sistem, se tudi nam dozdeva, da imajo precej možnosti za svetlo prihodnost.

Vendar pa niso ozdravili mojega glavobola.
Ah, ti pa res nisi z ničemer zadovoljen.

Prvi Intelov procesor razreda Pentium je eksplodiral, takoj ko so ga pognali. Izkazalo se je, da niso dobro preračunali porabe energije, saj je zadeva potrebovala celih 300 W! Takšna količina energije pa je bila malce preveč za 3 x 3 cm velik čip.

PCF Po svetu

Ta mesec: *PCFormat* Izrael

Kot kakšna nadležna žajfasta nadaljevanka, se *PCFormat* pojavlja po vsem svetu. Ta mesec – poročilo o zahrbtnostih v Izraelu!

PC Kaj?

Revija se morda res imenuje *PC Plus*, vendar je večji del vsebine iz nam znanega *PC Formata*. Uporabljajo tudi nekaj člankov iz revije *.net*.

Od zadaj naprej

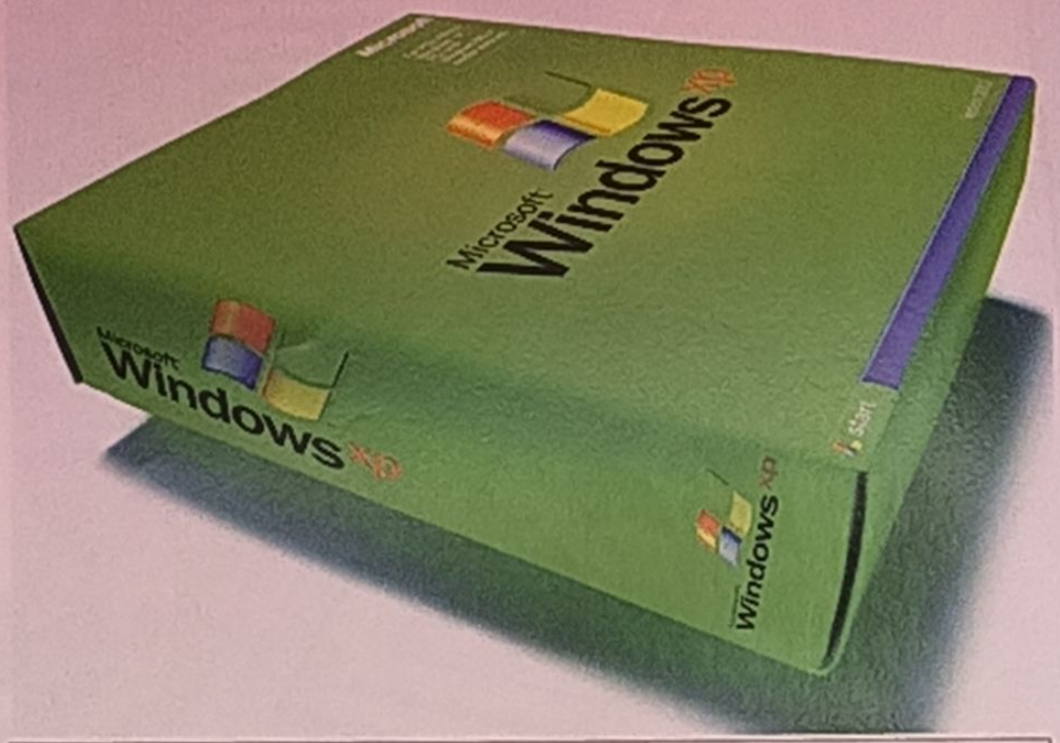
Ker naši prijatelji na Bližnjem Vzhodu berejo od zadaj naprej, je revija speta na desni. Priročno, če razumete hebrejsko, v nasprotnem pa neprijetno.

Velika sijoča čelada

PC Plusovo kolumno gosti tip z veliko čelado za avtomobilske dirke in majico iz *Seinfelda*. Nas lahko takšne vidite samo ob petkih zvečer.

Z desne na levo

Če je verjeti posnetkom zaslonom, so Windows prirejeni za hebrejsko področje – od zadaj naprej. V vseh menijih se gumbi nahajajo levi strani.



>>NADGRADNJA ZA WINDOWS XP

Microsoft vam s tem daje pravico, da izbrišete Internet Explorer.

Neizbežni Windows XP Service Pack 1 se je pojavil prejšnji mesec. Glavne izboljšave se pojavljajo – kot da tega že niste uganili – na področju varnosti, vendar jih je bila večina doslej že na voljo preko Windows Update, ter storitve sprotnega posodabljanja sistema. Popravek (ali dodatek, kakor želite) vsebuje tudi nekaj sprememb, ki jih je zahtevalo ameriško pravosodno ministrstvo, s čimer je Microsoft omogočil posameznikom in podjetjem, da odstranijo Internet Explorer, Windows Media Player, MSN Messenger, Outlook Express in Java Virtual Machine, ne da bi s tem poškodovali namestitev Windows XP ali pa morali skozi težaven proces.

Izboljšave prihajajo tudi na področju protipiratskih ukrepov. Service Pack bo tako zavrnil namestitev na sistemih, ki uporabljajo dobro znane aktivacijske ključe, ki so pricurljali v javnost. Ne samo to, povzročal bo tudi težave, če ga poženete na razbiti različici Windows XP in jo najbrž tudi deaktiviral. Sistem Windows Update sedaj tudi preverja pravilnost vašega aktivacijskega ključa vsakič, ko ga poženete.

XP Service Pack 1 je na voljo preko Windows Update ali z Microsoftove spletne strani. Če ste bili od namestitve svojih XP pridni in ste sproti obnavljali svoj sistem preko Windows Update ali pa ste si sneli najpomembnejše varnostne popravke, potem se vam zaradi celotne zadeve ni treba razburjati. Nove spremembe na področju pravnih zadev pa se nam zdijo bolj zanimive in zaradi tega je lepo število ljudi precej razburjenih. Nova licenčna pogodba namreč daje Microsoftu vso pravico, da zbira podatke o vašem računalniku v namen obnavljanja operacijskega sistema. Ali je potemtakem to tista prihodnost, o kateri smo toliko poslušali?

www.microsoft.com

NAJBOLJŠE SLO SPLETA

www.pcformatslo.net

Pomagajte nam izbrati sto najboljših slovenskih strani.

Kot smo že povedali prejšnji mesec, smo se v obširni akciji namenili izbrati sto najboljših slovenskih spletnih strani – in za to potrebujemo vašo pomoč. Preiščite slovenski splet ter nam preko priročnega obrazca na naši strani sporočite svoje favorite. Vse nominirane strani bodo potem paradirale pod povečevalnim steklom naše kritične komisije, ki jih bo ocenila po vsebini, oblikovanju in relevantnosti ter nato izbrala najboljše. Sprejemanje nominacij se zaključi 31. decembra, takoj naslednji dan (no, morda res ne ravno *naslednji*) pa se bo naša komisija vrgla na mukotrpno delo ter secirala strani, ki ste jih predlagali. Ker želimo v našo akcijo vključiti čim večje število strani, vas vabimo, da podate toliko nominacij, kolikor vas je volja. V posebni kategoriji bomo podelili nagrade tudi najboljšim osebnim spletnim stranem, zato ne razmišljajte dvakrat niti o tem, ali bi prijavili tudi svojo spletno stran.

www.pcformatslo.net

presis prevajalni sistem

POTREBUJETE POMOČ PRI PREVAJANJU?

ELEKTRONSKI SLOVARJI

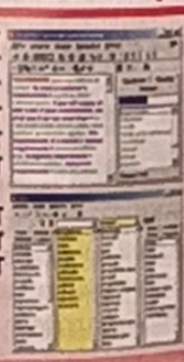
Prevajalni sistem Presis z vgrajenim pomnilnikom prevodov je odlično orodje za pomoč pri prevajanju iz slovenskega v angleški jezik. Zaradi samodejnega prevajanja, ki upošteva osnovne slovnične značilnosti obeh jezikov, še posebej slovenskega, je prevajanje z njegovo pomočjo hitrejše in udobnejše.

IZJEMNA PROMOCIJSKA CENA ZA PRVIH 1000 UPORABNIKOV!

presis - osebni paket
slovensko-angleški modul, vmesnika MINI in IE
4.800 SIT

presis - poslovni paket
slovensko-angleški modul, vmesniki MINI, IE in PRO
24.000 SIT

Slovar slovenskega knjižnega jezika	20.800 SIT
Veliki angleško-slovenski slovar	17.700 SIT
Slovensko-angleški slovar	16.680 SIT
Veliki nemško-slovenski slovar	17.700 SIT
Veliki slovensko-nemški slovar	16.680 SIT
Veliki italijansko-slovenski slovar	17.700 SIT
Evropski slovar	9.990 SIT
Slovensko-angleški pravni slovar	12.800 SIT
Veliki ugankarski slovar	9.600 SIT

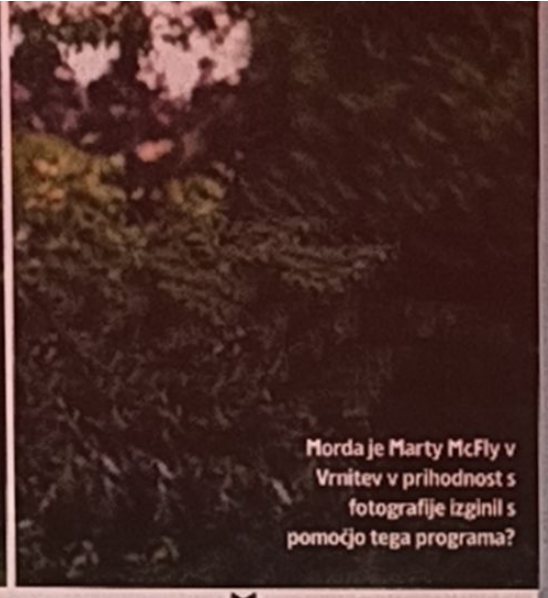


NOVO!

Angleško-slovenski in slovensko-angleški poslovni slovar	12.900 SIT
Hiper slovar italijanskega in slovenskega jezika	9.600 SIT
Amebisov besedni zaklad	6.900 SIT

AMEBIS

Amebis d.o.o., Bakovnik 3, p.p. 69, 1241 Kamnik
Tel./fax: +386 1 831 10 35, e-mail: info@amebis.si, http://www.amebis.si



Morda je Marty McFly v Vrnitev v prihodnost s fotografije izginil s pomočjo tega programa?

IZREŽI IN IZBRIŠI

Microsoft naposled naredi urejanje slik resnično preprosto.

Ljubimci, zapuščeni po nekaj srečnih letih, ne zažgite še svojega albuma s fotografijami. Foto-strokovnjaki pri Microsoftu so razvili programsko opremo, ki lahko izbriše neželene ljudi s fotografij in zapolni nastale luknje. Vi morate samo na grobo skicirati okvir okoli osebe, ki jo želite odstraniti, in program se bo potrudil, da bo izginila. Rezultati so resnično neverjetni in delujejo enako dobro z živalmi ali predmeti.

Trik, ki ga pripravlja Microsoft, bi lahko revolucionaliziral grafično industrijo: *PCFormatov* Gregor Bačun preživi ure in ure v temnih pisarnah in ljubeče obrezuje fotografije preizkušene opreme, ki nato krasi strani naše sekcije Preizkušeno. Programska oprema, ki so jo predstavili kot *Patchworks*, uporablja nekaj patentiranih algoritmov, na podlagi katerih se odloči, kaj želite odstraniti in nato sliko, ki obkroža predmet, po pikslih potegne čez manjkajoči del. "Program analizira različne dele fotografij, da lahko ugotovi, katere dele tekstur lahko ukrade in z njimi zapolni luknje," pravi profesor Andrew Blake, vodja raziskovalnega slikovnega dela pri Microsoft Research Cambridge. "Naš cilj je izdelati nekaj, kar ustvari dovolj dober učinek s skorajda nič dela."

Patchworks se bo prebil v naslednjo različico Microsoftovega programa za urejanje slik *Picture It!*, ki izide naslednje leto.

www.research.microsoft.com/users/ppere z/patchworks.htm

Raziastinjenje otrok je veliko bolj učinkovito s pomočjo *Patchworksa*.

Zaustavite spam

Prijatelj, zavrzi spam sporočila. Brezplačne informacije!

Do konca tega leta, bo spam tvoril večino elektronskega prometa na internetu. Sporočila, ki še pred prebiranjem romajo v smeti, že sedaj tvorijo 40 odstotkov vsega prometa – kar je petkrat več kot ob enakem času lani. Večina ljudi sicer na srečo še vedno meni, da je spam le nekaj več kot rahla nevšečnost (sporočila so včasih tudi zabavna, veste), ampak ob nadaljnjem porastu števila tovrstnih sporočil vedno več ljudi išče rešitev pred spamom v programski opremi. *SpamNet*, brezplačen program za *Outlook in Outlook Express*, se nahaja na našem disku in je najboljše orodje za boj proti spamu, ki smo ga doslej videli. Orodje v vaš odjemalec za elektronsko pošto postavi gumb "Block", na katerega kliknete vsakič, ko želite zavreči spam sporočilo. Ta akcija pošlje *SpamNetovemu* strežniku glas in ko zadostno število ljudi zablokira sporočilo, je označeno kot spam in blokirano v celotnem sistemu. Več sporočil kot blokirate, več je vreden vaš glas, s čimer bo sistem dosegel preprečitev sabotiranja legitimnih elektronskih sporočil. Istočasno pa lahko svoj bes izrazite skozi igro *Mučí Spammerja*. Zadeva namreč omogoča pobesnelim uporabnikom elektronske pošte, da se spravijo nad spammerje z najrazličnejšimi zabavnimi kaznimi, med katerimi so tudi spam-alanche, vroče olje in morilske leteče opice.

www.cloudmark.com

www.torturespammer.com

Zabaven način za boj proti spamu.

Dnevnik

Decembra nista le božič in silvestrovo, temveč mnogo več ...

The Sims Online (13 december)

Prvi del igre je povzročil pravo Simsomanijo in sedaj se prikupni možički spravljajo še na splet. Zagotovo bodo prava prodajna uspešnica in bodo znova obnoreli svet. Malce nas skrbi le dejstvo, da jih propagira McDonalds ...

The Two Towers (18. december)

Nekateri menijo da gre za knjigo stoletja, še več pa, da gre za najboljši film vseh časov. Sredi decembra prihaja v kinematografe drugi del trilogije, a preden boste začeli padati skupaj od veselja, naj vam povemo, da ta datum velja za ameriške kino dvorane. Jacksonovo novo uspešnico si bomo v naši kokoši lahko ogledali šele prihodnje leto. Morda bi se pa splačalo odleteti v Ameriko?

Dnevi veselja (25. december)

Z drugimi besedami ni lahko rekli tudi božič, vsekakor pa gre za mednaroden dan miru in sprave. Tudi ateistom in nekristjanom želimo, da bi ta dan preživeli v sreči in miru. Pa nikar ne pozabite okrasiti božičnega drevesca.

PC Format (31. december)

Srečno novo leto! Pa je šlo leto 2002! Ampak brez skrbi, tudi v 2003 bo z vami vaša in naša najljubša revija PCF. V prvi številki prihodnjega leta bomo razglabljali, kako postaviti računalnik za center svojega digitalnega doma in kako poteka delo na Tablet PC-ju. Zagotavljamo vam tudi, da naši igrologi ne bodo ostali brez dela in vam bodo priskrbeli sveže novice in seveda opise.

Nori na MP3

Krvav spopad za glasbeni del vašega žepa.

Applov oh-tako-šik iPod: premalo izkoriščen?

Če ste spremljali naše zadnje opise predvajalnikov MP3, se vam najbrž zdi, da smo kot kakšni pretirano navdušeni otročaji, ki podarjajo visoke ocene vsaki MP3 napravi, ki se pojavi. In do določene mere, to tudi smo – predvajalniki MP3 postajajo iz dneva v dan boljši. Vendar se pojavlja vprašanje, kateri je najlepši, kateri najbolj prenosen in kateri najbolj raznovrstno uporaben. iPod gotovo odnese nagrado v zadnji kategoriji. Creative Labs, proizvajalec Jukeboxa 3, je udaril nazaj s super-tankim in super-modernim Zenom. "Creative je reagiral na odziv ob izidu Jukeboxa, ko se je izkazalo, da je oblikovanje preveliko. Zato na tržišče pošiljamo Zen, ki je kompakten in popolnoma prenosen izdelek," pravi predstavnik Creative Labs. Vendar ni želel povedati, ali se bo Zen neposredno udaril z iPodom in je le rekel, da je "konkurenca na tem tržišču zelo ostra." Za kateri predvajalnik si boste torej ta božič kupili vojaške hlače z orjaškimi žepi?

Creative Jukebox 3
PCFxx, 90%
Dvajset do štirideset gigabajtov prostora in več vhodov in izhodov kot kar koli drugega, postavi ta stari DAP na mesto najbolj tehnično dovršenega (vsaj glasbeno gledano) predvajalnika. Žal je po velikosti bolj podoben omari, kot prenosnemu predvajalniku.

Archos Jukebox Multimedia
Neocenjen
Prenosna zabava se ne prične ali konča z MP3-ji. Sedaj ko je nekdo ugotovil, kako prenesti DivX na Archos, vam njegov 320 x 240 zaslon in TV izhod omogočata prenašanje 20 Gb filmov v DVD kakovosti. Vendar je neroden za uporabo in pri nas tudi težko dobavljiv.

MuVo
PCF9, 92%
Štiriinšestdeset megabajtov glasbe (ali podatkov) dobesedno na paličici. Ni zaslona in počasi nalaga podatke, vendar gre za najbolj prenosen predvajalnik, ki je tudi najpreprostejši za uporabo. V naslednjih mesecih pričakujte novosti na področju MuVa.

Apple iPod
PCF10, 90%
Če boste pripravljeni odšteti precej visok znesek, boste ugotovili, da je iPod božanski in precej tanek. Vendar ne ponuja nekaj lastnosti in povezljivosti drugih.

Creative Jukebox Zen
Opis naslednji mesec
Kot Jukebox 3, a veliko manjši in lepši. Pogrešamo nekatere lastnosti JB3 (kot je npr. vgrajen kodirnik MP3-jev), vendar ima več funkcij kot iPod. Pa je to dovolj za zmago?

ROBI ROBOT

"Ne utegnem na sestanek, pošiljam robota."

Preveč zaposlen Microsoftov delavec pošilja robota na sestanke, ki se jih ne utegne osebno udeležiti. Microsoftov programski vodja za raziskovanje in razvoj Steven Bathiche je sestavil daljinsko krmiljenega droida iz starega notesnika in mu vgradil kolesa, Wi-Fi povezavo in spletno kamero. Stroj – poimenovan Robi – lahko opazite, kako kroži po Microsoftovem kampusu v Redmondu. Sposoben je prenašati video preko brezžičnega omrežja, kar Stevenu omogoča videti, kje se nahaja, in ga usmerjati s pomočjo krmilne palice na svojem PC-ju. "Ta projekt nima nič skupnega z izdelki, ki jih razvijamo," pravi Steven. "Preprosto gre za kul zadevo."

Če pozabite notesnik na vlaku, se lahko tako vsaj sam vrne domov.

Bo PC ubil videorekorder?

Pozabite na TiVo, PC-ji lahko snemajo TV spored.

Vaš PC je najmogočnejša naprava za snemanje videa, ki jo lahko kupite. Potrebujete le pravo programsko in strojno opremo. Celo Microsoft se je pridružil trendu. Freestyle, nov modul za Windows XP, ki bi se naj v novih računalnikih pojavil okrog božiča, vam omogoča posneti TV signal na svoj trdi disk in ga nato predvajati s pomočjo daljinskega krmilnika. Zadeva je vgrajena tudi v prihajajoče naprave Mira.

Če pa ne želite kupiti novega PC-ja, potem je za vas SnapStream PVS (www.snapstream.com). Zadeva deluje kot navidezni strežnik, sprejema prihajajoči video signal (skozi video vhod na PC-ju ali TV kartico) in ga prikazuje na monitor, TV ali v mrežo PC-jev. Vendar ni brez težav. Prva je v tem, da je večina PC-jev glasna kot nilski konj med orgazmom, pa tudi ne zna predvajati enakega posnetka, ki ga snema – kar TiVo zmore. Prav tako ni preprosto poslati kakovosten posnetek s PC-ja na TV, če ne posedujete sprejemnika HDTV ali digitalni projektor z vhodom VGA. Da bi nas torej še bolj zmedli, nam BroadQ ponuja program za povezavo PC-ja na PlayStation 2, ki omogoča prenos video posnetka na TV. Sicer ne bo nadomestil praznih VHS kaset za 300 tolarjev, vendar gre za še en korak bliže vstopu PC-ja v naše dnevne sobe.

www.snapstream.com
www.broadq.com

Kako postmoderno: prihodnost in preteklost, z roko v roki.

BESEDA MESECA
KRIPTOPROTOKOL
Zaporedje natanko določenih korakov, pri katerem vsaj dva subjekta želita s kriptografskimi metodami doseči skupno nalogo.

VideoToP 13

>> Multimedijski center

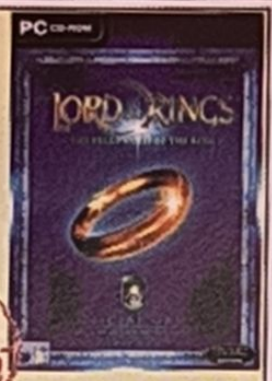
www.videotop.si

POSLOVNI ENOTI:
- Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center, Tel.:02 / 234-1 2-52
  PON. - PET.: 09h - 20h, SOBOTA: 09h - 18h
- Prušnikova ulica 12 (Mercator center), Maribor, 02 / 4-200-200
  PON. - SOB.: 09h - 20h, NEDELJA: 09h - 12h

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

VSE ZA RAČUNALNIŠKO ZABAVO!

HIT - NOVO - PC IGRA: The Lord of the Rings



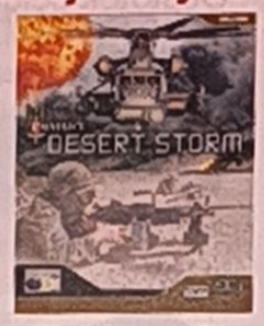
Tretjeosebna akcijska pustolovščina, ki sledi zgodbi Tolkienove knjige Bratovščina prstana vas bo postavila v vlogo enega izmed članov bratovščine, na popoovanju skozi orjaške svetove Srednjega Sveta. Kinematične sekvence, revolucionarna grafika in dinamična igralnost naredijo Vivendi-Universalovo igro za prvo izbiro med vsemi navdušenci nad Gospodarjem Prstanov. Ne zamudite izredne pustolovščine to zimo!

LEPO DARILO

Cena: 9.990 SIT

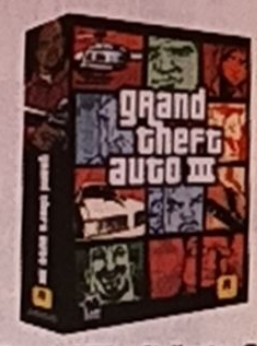
Vaši HITI so tukaj. Kdaj če ne zdaj?

Warcraft 3
Cena: 9.990 SIT



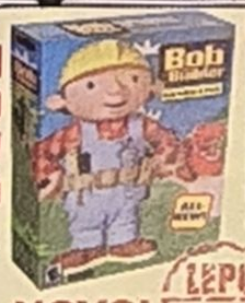
Conflict: Desert Storm
Cena: 9.490 SIT

Mafia
Cena: 9.490 SIT



Grand Theft Auto 3
Cena: 9.490 SIT

NOVO!



Mojster Miha: Bomo zmogli?

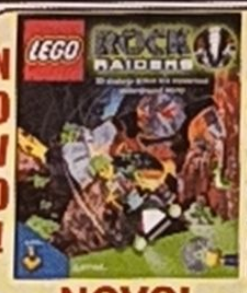
Najbolj priljubljeni otroški junak risanih filmov se vrača na naše zaslone v obliki računalniške igre, v kateri bo Miha reševal ježke, dirkal z Drejcem, plesal z Malči, gradil z Maksijem in počel še marsikaj zabavnega. Pri sinhronizaciji igre v slovenščino so sodelovali igralci, ki so glasove likom podarili v risanki, tako da je igra Mojster Miha zagotovo ultimativno darilo za vse mladce, med 4 in 8 leti.

LEPO DARILO

NOVO!
PC CD-ROM
CELOTNA IGRA V SLOVENŠČINI!

Cena: 6.990 SIT

NOVO!



LEGO Rock Raiders

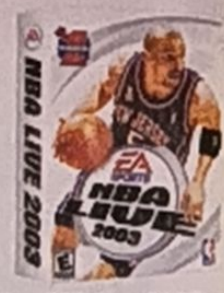
Potem, ko so prisiljeni pristati na neznanem planetu, povedite svoje moštvo Rock Raiderjev do rešitve. Realnočasovna strategija, izdelana posebej za otroke, v kateri pridejo do izraza tako hitri refleksi, kakor tudi načrtovanje pri gradnji baze in vodenju odprave. Odlično darilo za fante med 8 in 12 letom.

NOVO!
PC CD-ROM
CELOTNA IGRA PREVEDENA V SLOVENŠČINO!

Cena: 6.990 SIT

3 IGRE V ENI!
3 IGRE V ENI!

Operation Flashpoint + dodatki
Cena: 9.990 SIT



NBA Live 2003
Cena: 10.990 SIT

Računalniška oprema

Innovision Ge Force 4 Mx440 TV OUT
Cena: 21.900 SIT

Ohišje ATX Midi 6111B
Cena: 10.200 SIT

Ohišje Chieftec Cs601
Black 18.500 SIT,

Ohišje Avance B031
Black 26.800 SIT,

ATI RadeOn 9000 LE 64MB DDR
Cena: 23.300 SIT

Ventilatorji Zalman za ATX ohišja:
ZM-F1: 1.300 SIT, ZM-F2: 1.500 SIT

Memory Cooling Kits
Cena: 2.990 SIT
HDD Cooler HD-2
Cena: 2.150 SIT

Tipkovnice: Multimedijske, Office, Internet Navigator, itd..

LEPO DARILO

LEPO DARILO

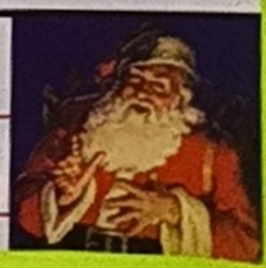
Hladilniki:
Volcano 9... 5.900 SIT
Volcano 8... 3.100 SIT
Crystal Orb... 2.400 SIT

POSTANITE ČLAN CD-ROM KLUBA IN KUPUJTE Z 10% POPUSTOM! PRI NAKUPU V TRGOVINAH ALI PREKO POŠTE DOBITE NAKUPOVALNO KARTICO ZA POPUSTE!

PRI VSAKEM 6. NAKUPU PREJMETE IGRO DARILO!
PARKIRANJE V GARAŽNI HIŠI CITY!
PRI NAKUPU NAD 4,000 SIT PREJMETE BON ZA BREZPLAČNO PARKIRANJE!

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

Vsem svojim kupcem:
SREČNO NOVO LETO 2003!



Prodaja po pošti. Poštnino plača VideoTop. Danes naročite - jutri že dobite.

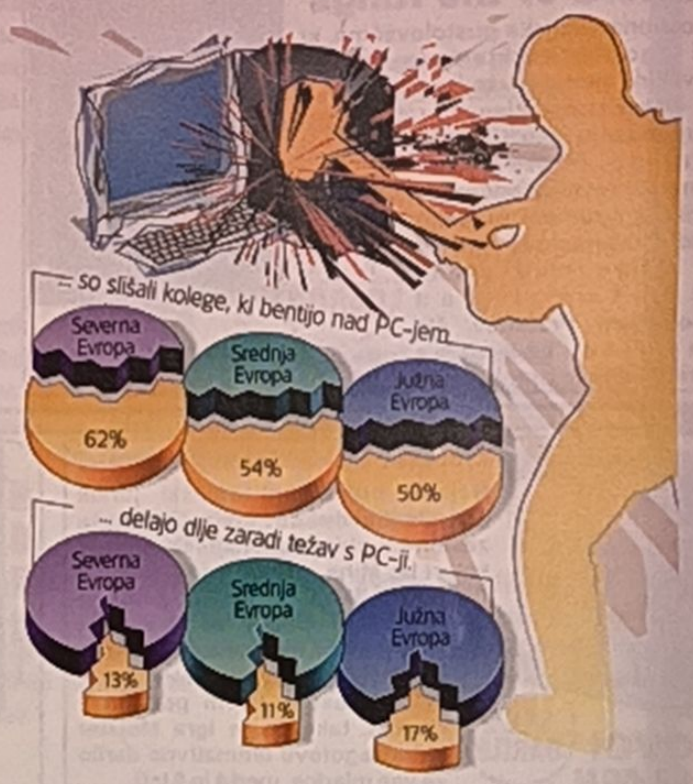
Premlete številke

Dejstva in statistika Številke, ki obračajo naš svet ...

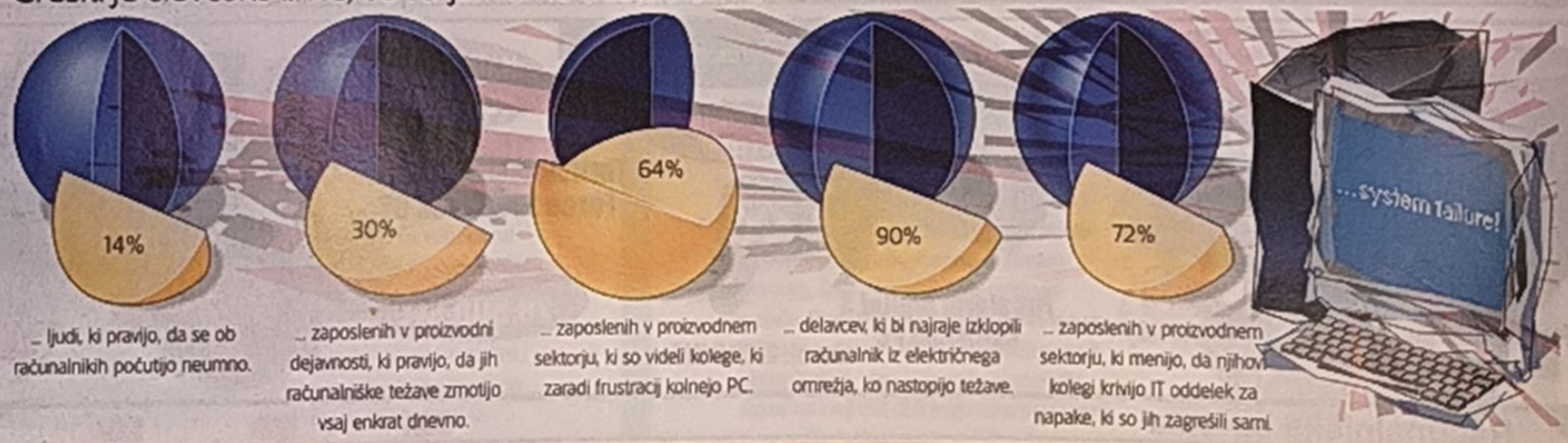
BESNI NA PC?

Ko je z računalniki kaj narobe, včasih ni druge izbire, kakor da na njem skalite svoj bes – v fizičnem smislu. Udarjanje po PC-ju je lahko zelo katarzična izkušnja in znano je, da se uporabniki PC-jev že leta živcirajo zaradi čudnih sporočil o napakah in nejasnih vzrokih okvar. Pravzaprav je zadeva šla tako daleč, da se je v računalniškem žargonu razvila fraza za to: vzdrževanje s tresenjem. Izraz se je pojavil v zgodnjih osemdesetih, ko so ameriški znanstveniki zbrcali pokvarjen VAX-750 in ga tako čudežno oživili. Zatorej si ne delajte skrbi, če svoj bes izrazite na računalnikih – če je verjeti tem številkam, si marsikdo daje duška na tak način.

Odstotek delavcev, ki ...



Grešiti je človeško ... ne, če verjamemo odstotkom ...



Statistika MORI/Compaq

↑ DOBER MESEC

↗Palm

Prejšnji mesec so se na tržišču pojavili prvi dlančniki s Palm OS 5, ki ponuja možnost hitrejših procesorjev in lažjo nadgradljivost. Prvi model je izdal Sony in ne Palm, kot del svoje zbirke Clie. Ali se lahko kosa s pošastnimi Pocket PC dlančniki? Izvedeli boste v najbližjem PCF-ju!

↗Nokia

Diktator tržišča mobilnih telefonov je v Evropi prvi izdal 3G napravo, 6650. Težava je v tem, da zadeva ni niti približno tako razburljiva, kot smo upali. Bolj gre za nadgradnjo telefona z vgrajeno kamero, ki jih pri nas že pridno uporabljajo ...

↗Brezžične širokopasovne povezave

3G / Bluetooth / Wi-Fi / kdo-ve-kaj ... Najnovejši razvoj je nadgradil Wi-Fi (ki ga v uredništvu PCF najbolj cislamo) na doseg do 18 km. Ali bodo torej tudi ljudje v neurbanih naseljih, kamor ADSL ne seže, lahko preklopili na širokopasovno povezavo?

↓ SLAB MESEC

↙Lastniki XP-jev

Izgleda da Longhorn (napovedan za 2006) le ne bo naslednja različica Windows. Govorice se širijo o sistemu, znanem kot Ukon, ki bi naj bil XP 2 in bi naj omogočil lažji prehod na Longhornov nov datotečni sistem. Podrobnosti še ni, vendar bi to lahko pomenilo še eno nadgradnjo v naslednjem letu ali dveh.

↙Lastniki predvajalnikov DVD

Pa ravno, ko ste mislili, da ste z nakupom srebrnega predvajalnika DVD dohiteli tehnološki razvoj, se pojavi nekaj novega. "Enhanced DVD" je nov format, ki vsebuje interaktivno vsebino (večinoma spletne strani), ki pa bo potreboval nove predvajalnike s spletno povezavo.

↙Svet

Kiber-kriminal nas očitno stane milijarde dolarjev. Howard Schmidt, svetnik za kiber-varnost Georga Busha je prejšnji mesec zablestel s to izjavo, čeprav ni povedal, kaj in kako nas stane te debele milijarde. Je pa s tem vsaj upravičil svoj položaj, kaj pravite?

PCFormat Intervju

Prost pristop Postavimo vprašanja ljudem v poslu

Colin McRae je najmlajši svetovni prvak v zgodovini rallyja. In ima svojo igro, ki je presneto dobra. Kako se drži zadnje čase?

PCF Letos je Peugeot številka 1, ti pa se nahajaš na drugem mestu med dvema Peugotovima voznikoma. Ali lahko francosko podjetje postane tisto, kar je Ferrari v svetu Formule 1?

Colin Kot v večini športov, se lahko zgodi marsikaj. Naslednje leto lahko zmaga eno izmed štirih ali petih moštev in to je pri rallyju najbolj privlačno.

PCF Kateri avto voziš v civilnem življenju?

Colin Odvisno od tega, kaj počnem in kam grem – imam lepo število avtomobilov in motorjev.

PCF Potemtakem pogosto kršiš zakone na cestah?

Colin Hitrost? Kdo – jaz?!

PCF Našo Barbaro zanima, ali lahko v naslednjih sezonah pričakujemo udejstvovanje žensk v rally vozilih – navsezadnje bo prva ženska kmalu sedla v bolid Formule 1?

Colin Ne vem, zakaj ni žensk med vozniki WRC, vendar mislim, da spol ni najbolj pomemben – pomembno je, da je voznik(-ca) dovolj zagnan v tem, kar počne.

PCF Ali si si res želel odrezati palec, da bi lahko tekmoval na nekaj dirkah? Se ti to ne zdi nekoliko preveč radikalno?

Colin Ni šlo za nekaj, kar bi želel storiti, vendar je bila to ena izmed možnosti v trenutkih, ko sem imel težave s prstom. Rally je moje delo in športu sem popolnoma predan, tako da sem razmišljal tudi o tem.

PCF No, pa nam povej, kakšne so tvoje izkušnje z igranjem iger Colin McRae Rally - ali je adrenalin omejen zaradi

V trenutku osvojitve naslova WRC svetovnega prvaka je leta 1995 Colin štel rosnih 28 let. Na ponovitev uspeha še čaka.

pomanjkanja prave nevarnosti in na katerem stroju igraš?

Colin Če me sprašujete, koliko ur sem igral igre, vam ne bi mogel povedati. Na čem igram, pa je odvisno od tega, kje se nahajam – sam imam Xbox in PS2 in mislim, da se boste strinjali, da prinaša *CMR 3* precejšnjo stopnjo adrenalina, takoj ko ga boste zaigrali.

PCF Kakšna je bila tvoja vloga pri nastanku CMR3?

Colin Predvsem sem se osredotočal na obnašanje avtomobila, prav tako pa sem igro preizkušal v vsakem delu razvojnega cikla ter programerjem sproti komentiral avtomobile, proge, podlage, obnašanje vozil ipd.

PCF Ali lahko dirkanje z rally avtomobilom primerjaš s čim drugim?

Colin Hitrost je na prvem mestu, vendar se z razburljivostjo rally vožnje resnično ne more primerjati nič drugega.

PCF Ali potemtakem še čutiš strah po tolikih letih vožnje, ko se s 150 km/h voziš nad prepadi in med drevesi?

Colin Pravzaprav ne razmišljam o tem – če bi začel misliti na to,

"Ko boste prvič zaigrali *CMR3*, se boste strinjali, da prinaša igra visoko stopnjo adrenalina."

Colin McRae

najbrž ne bi dosegal teh rezultatov.

PCF WRC je zanimiv šport – ponavadi bolj zanimiv od F1, vendar ga veliki mediji še vedno ignorirajo. Kaj misliš, da je vzrok in kaj bi morali narediti, da se to spremeni?

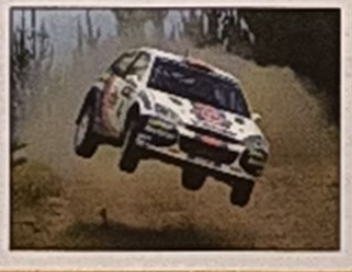
Colin Podpora rallyju raste po vsem svetu in šport ima z vsakim dnem večjo medijsko pokritost. Mislim, da vedno več ljudi spoznava, za kako zanimiv šport gre in tako bo tudi v prihodnje.

PCF Ali bi podprl idejo nekaterih digitalnih televizij, ki želijo stalno prenašati sliko iz tvojega avtomobila?

Colin Če bi FIA to želela in bi moštvo menilo, da gre za dobro idejo, ne bi imel nič proti ... Pravzaprav me sploh ne moti, če bi vsi počeli enako stvar.

PCF Kakšno pa je tvoje mnenje o Formuli 1 in kdo bi zmagal v spopadu na nevtralnem terenu med voznikoma F1 in WRC?

Colin Gre za popolnoma različni disciplini ... Kar pa zadeva zmagovalca– kdo ve, morda izvemo nekega dne. **PCF**



Zona somraka

"Bes? Preveč sem 'flegma' za kaj takšnega," pravi **Jim McCauley**, medtem ko zažge pisarniškega Macintosha.

No, pozdravljeni. "Napiši kaj o besu in PC-jih," so mi predlagali. Vse lepo in prav, dokler nisem po tehtnem razmisleku ugotovil, da se mi kaj takšnega še ni zgodilo. Da, bral sem precej zabavnih zgodbic o pisarniških delavcih, ki so razbili svoje nedolžne PC-je na koščke, ker so se uboge zadeve sesule, oni pa niso imeli rezervnih kopij svojega dela, vendar se mi kaj podobnega še ni zgodilo. Najbližje besu sem recimo v trenutkih, ko me včasih prisilijo delati na Macu, ki nato zmrzne za nekaj minut brez pravega (očitnega) razloga.

Nekaj novega?

Torej, fenomen v zvezi z besom in PC-ji. Neprizadetemu opazovalcu bi se zdelo, da je bes nekaj, kar smo pravkar izumili. In vendar je jasno, da obstaja odkar obstajajo okoliščine, na katere ljudje ne moremo vplivati. Prepričan sem, da nekateri psihologi menijo, da je dobro staro časovno omejeno a nenadzorovano izražanje besa podobno neke vrste katarzi – sam pa nisem najbolj prepričan v to.

Mirno kri

V avtomobilu mi ob prisotnosti idiotskih voznikov iz ust vrejo kletvice kot za stavo, prav tako pa sem razvil čudovit način ukvarjanja s čudaki, ki se na internetu name spravijo z osebnimi žaljivkami (in ne, ta način ne vključuje prijaznega pogovora). In vendar ne morem reči, da se po takšnih dogodkih počutim duhovno očiščenega ali kaj podobnega.

In to je to. Če se mojemu PC-ju zmeša, ga preprosto znova zaženem in vmes odidem na kavo. In to je po mojem mnenju edini način, da se soočite z okoliščinami, ki vas spravljajo v bes.

Stara modrost pravi, da morate biti močni, da spremenite stvari, ki jih lahko spremenite, biti dovolj mirni, da sprejmete stvari, ki jih je težko sprejeti in biti dovolj modri, da pravilno presodite razliko. In sam že nekaj časa delam na tem; moji znanci me recimo ne poznajo po pomanjkanju potrpljenja. Samo pazite, da se ne postavite na levi pas, medtem ko vas dohitevam na avtocesti. To je vse.

Prva rally dirka je bila od Pekinga do Pariza, leta 1907, dolga pa je bila okoli 12.000 km. Prvi rally v Monte Carlo je bil leta 1911 in se od takrat odvija vsako leto, razen medvojnih prekinitev.

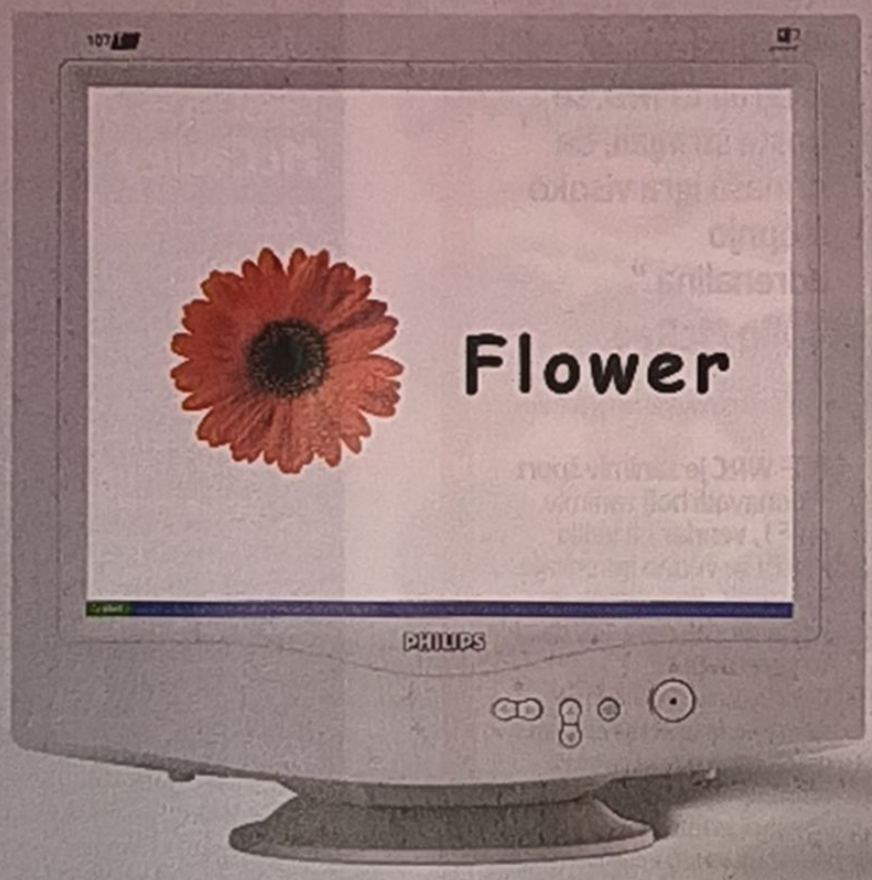
Pooblaščeni uvoznik in distributer:

PC HAND COMPUTERS

PC H.AND d.o.o.
Ind. cona Trzin - Brezovce 10
tel.: 01 530 08 00 - fax.: 01 530 08 28
info@pchand.si - www.pchand.si

PHILIPS

Let's make things better



107T40/41

A1-2
Fun Power

+ darilo

LightFrame™

Prvi monitor, ki prepozna razliko. Philips LightFrame III samodejno zazna razliko med sliko in tekstom in prikaže vsako posebej prilagojeno. Rezultat? Izboljšana kvaliteta spletnih strani, PowerPoint prezentacij, fotografij in najboljša kvaliteta slike nasploh. Ni pomemben le PC. Periferne enote so tiste, ki naredijo razliko.

Več podrobnosti na www.philips.com/pcstuff

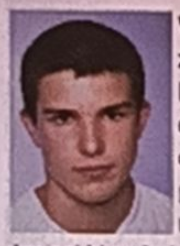
Pooblaščeni prodajalci:

Computronic d.o.o. (07/ 337 67 10), Gambit Trade d.o.o. (01/ 437 63 33), Harvey Norman (01/ 585 50 00), HC Center d.o.o. (01/ 586 66 60), Maitim d.o.o. (01/ 830 33 60), MA-KO d.o.o. (05/ 368 11 10), Minicom d.o.o. (02/ 535 10 10), MR2 d.o.o. (04/ 530 40 00), Unistar LC d.o.o. (01/ 475 55 02).

Promocijska ponudba velja od Oktobra 2002 do razprodaje zalog.

PCFormat dosje
LCD ZASLONI

Tomaž Bartolj se zamisli nad svojim gromozanskim monitorjem in premišljuje o nakupu česa tanjšega.



Vendarle se je zgodilo. Letos so LCD zasloni po osmih letih svojega obstoja, v prodaji prehiteli CRT monitorje, katerih čas naj bi se že iztekal. Po nekaterih podatkih naj bi se prodaja slednjih drastično znižala in leta 2006 naj bi tako ti orjaki stali le še na 14 % računalniških miz. Toda tanki lepotci s svojim šarmom še vedno niso zavzeli ene izmed najbolj donosnih vej računalniške industrije – vsi igričarji se jih prav vneto branijo.

Slon in miš

Tako naj razjasnimo osnovne pojme. CRT zasloni so tisti velikani, ki jih večina ljudi gleda na svoji mizi. V samem principu so podobni televizorjem in vsebujejo katodno cev, ki jim preprečuje, da bi se spravili v dimenzije, manjše od polpriklopnika.

Novejši tip pa so majhni, tenki TFT LCD-ji. si. Kratica TFT pomeni tanko plast tranzistorjev (Thin Film Transistor). Ti zasloni temeljijo na aktivni LCD matriki, torej na tekočih kristalih. Če povemo poenostavljeno: LCD-ji delujejo po principu lučke, ki sveti od zadaj in presveti plast kristalov, ki jim tranzistorji narekujejo, kakšne barve naj bodo. Ti monitorji so zaradi tega lahko izjemno tanki in posledično zelo priročni za pisarniške mize, na katerih vedno zmanjkuje prostora.

Do sem je vse lepo in prav. Pa vendar ni vse zlato, kar je tanko. TFT- ji imajo namreč grdo lastnost, da relativno počasi osvežujejo piksle (celice), kar lahko pri hitro premikajočih se objektih povzroči občutek zamegljenosti in celo orisov. To postane še posebno moteče pri igrah. Vendar brez skrbi – v pasjansi ne bo nikakršnih težav. Nekoliko nezadovoljni so le bolj zahtevni igričarji, ki obožujejo naslove, kot sta *UT 2003* in *Quake*. Ti si res ne morejo privoščiti, da bi streljali na nasprotnikove "duhce". Zna se zgoditi, da so tudi barve nekoliko manj kontrastne in slika sploščena, vendar ta odstopanja z nenehnimi izboljšavami postajajo čedalje manjša. Isto se dogaja tudi z cenovno razliko, čeprav se ta še vedno opazno nagiba v prid "katodnikom".

Obstajajo celo raziskave, kako različni vrsti monitorjev delujeta na čas, ki ga potrebujemo, da zaznamo nek objekt. Raziskovalci iz Aachenske univerzitete trdijo, da je pri tem boljši TFT zaslon – tam naj bi naše oči spremembo zaznale kar 22% hitreje. Pri CRT zaslonih nastane zakasnitev zaradi ferkvence migotanja, ki naj bi upočasnjevala delovanje naših oči. Po izkušnjah lastnikov LCD zaslonov (sem štejte tudi našo Barbaro) lahko trdimo tudi, da so bolj prijazni očem, kar pomeni, da bodo pekoče oči in glavoboli skorajda postali neznanke. In prodaja Aspirina bo padla ...

Področja kjer ni iger

Če se odločate za nakup novega monitorja, ki ga boste uporabljali v

pisarni, pravzaprav nimate kaj razmišljati. LCD je preprosto ustvarjen za vas. Toda tudi na drugih področjih se obnese dobro. Če si radi ogledujete filme iz DVD-ja naj vas nikar ne bo strah – ponuja vam že omenjeno prijaznost do oči pa tudi deformacije slike so praktično zanemarljive.

Če se bo napredek naglo nadaljeval, bodo LCD-ji gotovo zakraljevali na vseh področjih. Že sedaj so nesporni vladarji pisarn, le z *Unreal Tournamentom* niso v popolnoma prijateljskih odnosih. No ja, navsezadnje nihče ni popoln.

PCF

PCFRazsodba ZA

Kljub nekaterim malenkostim, ki še mučijo LCD-je, jim moramo priznati, da se lahko stisnejo v vsako špranjo, so prijazni do naših oči in se nenehno izboljšujejo. Pričakujemo lahko še malenkostno znižanje cen in le za profesionalne igralce morda niso definitivna izbira.

MNENJA

TOMAŽ BARTOLJ, UREDNIK IGER

So tanki, lepi, a malce dragi. Priznati moram, da LCD zaslonom vse bolj zaupam, saj se njihova kakovost z izboljšavami konstanstno dviguje. Njihove slabosti izginjajo in kaj kmalu sploh ne bo treba več premišljevati o izbiri med CRT in LCD. Že sedaj so tako dobri, da jih lahko uporabljajo tudi igričarji, le navdušenci nad prvoosebnimi streljankami ne bodo povsem zadovoljni.

ALAN MCDONALD SAMSUNG

Raziskave podpirajo vlaganje podjetij, kot je Samsung, v izboljševanje LCD zaslonov. Skupaj skušamo doseči zlitje tradiconalne ergonomske prednosti teh zaslonov z odzivnim časom, barvitostjo in konstrasti, ki so potrebni za užitke ob igranju iger. TFT zasloni so vendarle dohiteli CRT, s sabo pa seveda prinašajo prihranek na prostoru.

sporna točka

Pametni zasloni – japijevski trend ali čisto uporabna stvar?

DRAGI DALJINSKI KRMILNIK ZA RAČUNALNIK

Res mi je hudo, da moram na tem mestu vsakič znova omenjati Microsoft, ampak monopolistične megakorporacije se pač vedno znova kopljejo v soju žarometov. Na tokratnem Comdex Fall v Las Vegasu Microsoft med drugim prikazuje tudi t.i. pametne zaslone (Smart Display). Celotna zamisel je nekako takšna: z napravo, podobno TabletPC-ju (a niti približno tako pametno), bo možno preko WiFi brezžične povezave nadzorovati računalnik, torej gre za nekak popolnoma funkcionalen računalniški daljinski krmilnik.

Prvi val pametnih zaslonov bo sestavljen iz LCD plošč, občutljivih na dotik, vendar ta generacija ne bo imela kakšne omembe vredne procesorske moči ali lokalnega skladiščnega sistema. In za razliko od TabletPC-jev, s katerimi manipulirate preko posebnega peresa, so novi zasloni občutljivi na dotik kakršnega koli materiala – recimo vaših prstov.

Kot lahko razberete iz našega opisa ViewSonicovega zaslona, so te naprave nedvomno tehnološki trend prihodnosti (eh, kaj pa pričakujete drugega od Microsofta?), eden izmed bolj zanimivih vidikov pa ne zadeva tehnologijo, temveč marketing. Microsoft je namreč pametne zaslone namenil tržišču končnih uporabnikov, kar bi bilo čisto kul, če bi naprave stale nekaj sto ameriških zelencev. A ko si ogledate cenovno nalepko 999 – 1.299 USD, vas zmrazi. Za takšen denar si lahko omislite čisto spodoben prenosnik, ki je polnokrven *računalnik*, ne pa *daljinski krmilnik*. No, zaenkrat takšne cene postavljajo pri ViewSonicu, zato upamo da bodo drugi ponudniki, med katere spadajo Philips, NEC in Fujitsu, dobro premislili o svoji cenovni politiki.

Zato pa se bo verjetno zgodilo, da bo marsikateri model našel hvaležnega uporabnika, odetega v tvidast suknjič in kravato okrog vratu – torej poslovneža. Seveda pa tudi kupna moč tehnološko osveščenih japijev ni zanemarljiva. Morda pa bomo vse skupaj kmalu odložili v fascikel, naslovljen Katastrofe.

Zaradi molekularnih sil so tekoči kristali izjemno nestabilni. Njihova struktura se lahko hitro spremeni zaradi mehanskih vplivov, elektromagnetnih polj, temperature in kemijskega okolja.

Šokantne novice

Ali lahko statika izpod vaših prstov *resnično* uniči PC komponente?

Dotikanje delov vašega PC-ja lahko povzroči udar statične elektrike in jih spraži za vekomaj. Tako so nas vsaj učili –

ampak, ali ni marsikdo med nami preprosto prenašal osnovne plošče naokrog, da bi nato izvedel, da zadeva še vedno deluje kot nova? No, seveda.

Elektrostatična škoda predstavlja določeno stopnjo tveganja, ki pa očitno ni tolikšna, da bi morali vzgajati paniko med starimi PC mački. Tehnični vodja marketinga (kar koli že to pomeni) pri nVIDII, Adam Foat, meni, da elektrostatična škoda povzroča drobceno tveganje za večino PC komponent, z eno veliko izjemo – pomnilniških modulov. "Pomnilniški modul ima ponavadi dober ducat izpostavljenih čipov, ki se jih ljudje redno dotikajo." Pravi, da je obešanje ali sesuvanje sistema, ki ga ni mogoče pojasniti, večkrat rezultat nastale elektrostatične škode, ki je ljudje niso opazili. "S statiko je mogoče trajno uničiti del pomnilnika, do katerega sistem le redko dostopa, tako da tega ne boste vedeli – Windows bodo še vedno delovali brez težav. Nekaj tednov za tem pa boste prišli do določenega dela igre in celoten stroj bo zmrznil."

Intel priporoča ljudem, naj pazijo, kako ravnajo z njihovimi čipi. "Uporabniki jih sicer lahko prenašajo v žepih, vendar se lahko štejejo med redke srečneže, če bo zadeva normalno delovala," pravi Mark Atkinson, tehnični vodja marketinga. "Poškodovan čip lahko še vedno deluje, vendar je škoda degenerativna. Napetost se lahko zadrži v procesorju in na ta način sproti trga okside od silicija ter tako povzroča vedno večje težave."

Ljudje, ki so poškodovali svoje komponente, v večini primerov niso osumili statike, saj vlada splošno prepričanje, da bi smrtna obsodba za komponento morala biti takojšnja. "Komponente ne bodo čakale in nosile znaka 'scvrl si me'. Škoda ponavadi ni takoj opazna," pravi nekdanji vesoljski inženir Lee Combes. "Sam sem videl računalnike, ki so postali neuporabni šele nekaj let po nastanku elektrostatične škode."

Srednje pečeno?

Če ste zaskrbljeni, da ste kdaj v preteklosti poškodovali svoj sistem, se pomirite – zelo težko je uničiti notranjost PC-ja brez van de Graafovega generatorja ali česa podobnega. Navsezadnje se v veliki večini primerov vsakdo nevede ozemlji, še preden se dotakne računalniških komponent. "Če se pred dotikanjem komponent dotaknete ohišja, bo vaše telo imelo enak električni potencial, kot ga ima osnovna plošča," pravi Luis Villazon. "Ljudje pred nadgradnjo računalnika gotovo ne drsajo po volnenih preprogah v najlonskih copatih ter nato prst takoj usmerijo na procesor." **PCF**

PRIJATELJSKA ELEKTRIKA

Vas skrbi statika? Oskrbite se.

Antistatična podlaga
pribl. 6.000 SIT
Trgovine za dom

Potisnite to ozemljeno podlago pod svoj sistem in zadeva bo posrkala statiko preden ta scvre vaše komponente. Seveda bi bilo pretirano, če bi si jo kupili zaradi občasnih nadgradenj računalnika, vendar bi amaterski sestavljalci računalnikov morali razmisliti o nakupu.

Antistatična zapestnica
pribl. 960 SIT
Techtrade, 01/43 40 108

Te grde zapestnice poskrbijo, da se v telesu tistega, ki jih nosi, ne bo nikoli ustvarila statika. Vendar obstaja možnost, da jih bodo v podjetjih raje uporabili za priklepanje serviserjev za mize, ko je treba doseči roke, kot da bi zaščitili dragocene PC komponente pred statiko. Najbrž.

Dr. Martens antistatični čevlji
pribl. 15.000 SIT
Trgovine z obutvijo

Dr. Martens proizvaja kar nekaj antistatičnih čevljev, ta obuvala pa spadajo v "industrijsko kolekcijo" ter prihajajo z "vodoodpornim materialom, ki zagotavlja trden videz".

Antistatično pršilo
pribl. 1.290 SIT
Trgovine za dom
Techtrade, 01/43 40 108

Razpršite antistatično pršilo po svoji delovni površini ter eliminirajte statično elektriko. Ponavadi jih uporabljajo v sobah s strogo nadzorovanimi temperaturnimi pogoji, ki so precej občutljive na – uganili ste – statiko.

Glasba prihodnosti

CD-ji z bolj kakovostnim zvokom so tukaj ...

Še pomnite dan, ko ste svoje vinilke pričeli zamenjevati s CD-ji? No, proces se bo kmalu ponovil: založniki bodo na police trgovin pričeli pošiljati dva nova glasbena formata – Super Audio CD-je in DVD-A. Oba prinašata zvok boljše kakovosti od CD-jev in vinilk. Tukaj je naš "izreži-in-obdrži" vodič:

SUPER AUDIO CD

Sonyjev SACD je naprednejši od tekmeca, saj za vsak kanal prinaša frekvenco 2,9 MHz, v primerjavi s 96 KHz pri DVD-A. Večina SACD-jev ima dve plasti in medtem ko zvenijo bolje v predvajalnikih SACD, se obnašajo (in se slišijo) kot klasični CD-ji v vseh drugih predvajalnikih. Težava? Oprema SACD je draga kot žafran – predvajalniki stanejo od 200 tisočakov do milijončka. Avdiofili pa vztrajajo, da borno po padcu cen spoznali, da je format vreden nadgradnje ...

KAJ POSLUŠATI

GROOVE ARMADA
GOODBYE COUNTRY

"Kakovost zvoka na večkanalnem SACD-ju me je preprosto odpihnila in moram priznati, da zadeva prinaša popolnoma novo izkušnjo. Navdušila me je ena mojih najljubših skladb, SuperStylin, v kateri vas zvok godal in pihal obkroži z vseh strani. Ko poslušam zadevo sredi moje dnevne sobe, lahko skoraj začutim pesek med prsti na nogah! Ta SACD me je prepričal, da je nov format tisto pravo."

Mnenje kupca na www.amazon.co.uk

DVD-A

DVD-A prinaša manj verno reprodukcijo kot SACD, vendar je ta še vedno dvakrat višja kot pri CD-jih. Prednost formata je v tem, da ga podpira več založnikov kot SACD in tako lahko pričakujete več novih izidov plošč. Strojna oprema je cenejša in stane od sto tisočakov naprej, diski pa so združljivi z navadnimi predvajalniki DVD. Vendar, tako kot pri SACD, boste boljšo kakovost dobili, samo če ste investirali v predvajalnik, ki podpira specifikacije DVD-A.

KAJ POSLUŠATI

THE DOORS
LA WOMAN

"Slišati je čudno. Nekakšni čudni učinki vam prihajajo izza hrbta, drobceni inštrumenti pa se slišijo na mestih, kjer jih doslej sploh niste opazili."

Shaun Marin, namestnik urednika revije Home Entertainment

>> Oba bi naj prinašala boljši zvok od CD-jev in vinilk

ALI STE VEDELI

Knjigovodkinja v Združenih državah je svojem pravniškem podjetju ukradla 2,1 milijona dolarjev samo zato, da bi denar poslala nigerijskim prevarantom, ki delujejo preko elektronske pošte. Njen šef je odkril prevaro, ko je prejel vrnjen ček brez kritja. Ker so bili v podjetju (razumljivo) precej razkurjeni nad dejstvom, da je njihovo premoženje odšlo v Lagos, so poklicali FBI in ženska se sedaj lahko veseli triletnemu pretegovanju v celicah zaradi trinajstih primerov elektronskih prevar.

>> PRIHAJA

»Preden odpošljete svoje sezname želja Božičku, smo se za vas odločili pogledati najbolj impresivno opremo in dodatke za vaš PC.«

Objekti poželenja, str. 86

KAKO JE PC SPREMENIL SVET

fwd>>fwd>>

Barbara tale kotiček ponovno izkoristi za ženske šovinistične izpade. Predstavljene slike pričajo o potencialni upravičenosti njenega početja.

01

<01> Istovetenje z nesmrtnimi junaki srebrnih platen je prva značilnost moške populacije tega sveta. Ker pa le mentalno istovetenje ne zadošča čustvenim potrebam modernega moškega, je nujno potrebno vse skupaj prenesti v bolj vidno sfero.

02

<02> Precenjevanje lastnih zmogljivosti in zmogljivosti jeklenih konjičkov različnih dimenzij je še eden od stereotipov, ki se ga povprečni moški pravzaprav oklepajo kot pijani plota. Čemu, bo za ženske ostala večna uganka.

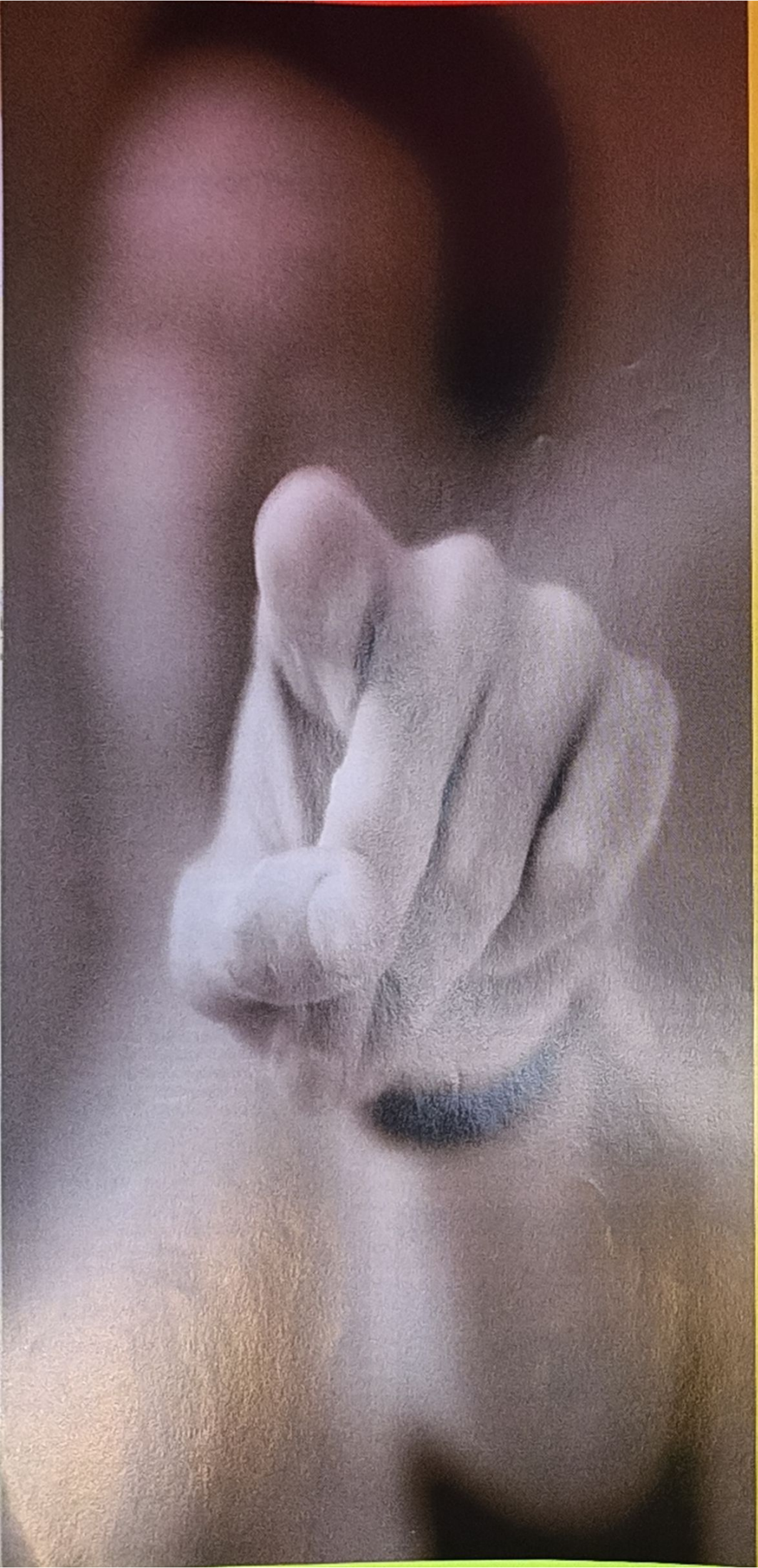
03

<03> Tretja klasična in celo brezčasna značilnost moških je, da nimajo niti najmanjšega pojma, čemu služijo določeni prav enostavni pripomočki. In potem pravijo, da je ženske nemogoče razumeti? Mogoče bi bilo najbolje, ko bi tale slika nosila komentar: "Brez besed."

04

<04> Zadnji od stereotipov pa je eden tistih, ki se projicira tudi na ženski svet. Za nas so bili izumljeni čudežni modrci (ki stiskajo in dvigajo, dokler vse skupaj ne izgleda prav nemogoče grdo, a o tem kdaj drugič), moški pa za poudarjanje lastnih pomanjkljivosti ubirajo še bolj ekstremna pota ...

Leta 1939 je Al Gross izumil walkie-talkie, leta 1943 pa CB radio, ki se še danes uporablja tako za resno komunikacijo, kot tudi za zabavo.



KUPUJETE NOV RAČUNALNIK?

ZAHTEVAJTE **NORTON ANTIVIRUS** TAKOJ! **70% CENEJE!**

Računalniški virusi so postali naš vsakdan. Zamislite si, da imate v lasti osebni avtomobil brez obveznega zavarovanja ali celo, da sami nimate obveznega zdravstvenega zavarovanja. Da, imate prav. Zavarovanje je potrebno v vseh primerih.

Če se odločate za nakup **novega osebnega računalnika** torej ne pozabite na njegovo zavarovanje pred računalniškimi virusi. **Zahtevajte** pri **svojem prodajalcu računalnikov** in računalniške opreme **Norton AntiVirus OEM**. Norton AntiVirus je rešitev za zaščito pred virusi, ki med uporabniki po vsem svetu uživa največje zaupanje. Norton AntiVirus OEM je produkt, ki ga **lahko kupite izključno ob nakupu novega osebnega računalnika**, vendar POZOR!, **kar** do **70% ceneje**, kot če se odločite za nakup iste protivirusne zaščite kasneje, po nakupu osebnega računalnika. Zagotovite si Symantec-ovo protivirusno zaščito, saj le tako vašemu računalniku zagotovite pravo zaščito pred računalniškimi virusi.

Symantec je danes vodilni ponudnik varnostnih rešitev za zaščito pred virusi, za odjemalce, prehode in strežnike, požarnih zidov in navideznih zasebnih omrežij. Symantecova blagovna znamka Norton, ki označuje varnostne izdelke za končne uporabnike, zaseda pri prodaji na drobno v svetovnem merilu vodilno mesto, izdelki pa so prejemniki številnih nagrad.

symantec.

Za informacije o izdelkih obiščite spletno mesto družbe.
www.symantec.com

CHS distribucija računalniške opreme

Distributer za Slovenijo CHS d.o.o.
Dolenjska cesta 244, Ljubljana
e-pošta: **symantec@chs.si**
www.chs.si

Hvala za MEMS

Računalniki na čipu bi lahko sprožili revolucijo lahkih zaslonov

Gre za sanje ZF zanesenjakov, vendar se nanotehnologija iz laboratorijev počasi seli v naše domove – in to v ovliki mikroelektronskih mehaničnih sistemov (MEMS). Ti majhni stroji naj bi trenutno tehnologijo zaslonov kmalu odpihnili v koš. Gre za večnamenske čipe – eden od izdelovalcev je ameriško podjetje Microvision – ki so svojo namembnost že našli; recimo nadzorovanje telefonskih podatkov, poslanih preko optičnih vodov. Sedaj pa naj bi MEMS napravo vtaknili v računalniški zaslon. Vsaka enota je manjša od bucikine glavice in s spodobnim virom svetlobe bi lahko poganjala vaš prelesten 21-palčni zaslon; vtaknite jo v mobilni telefon in ta bo emitiral nizkoenergetski žarek neposredno v vaše oko – zbogom LCD zaslon. Čip MEMS bi lahko postal celo projektor. A če pošljete svetlobo v drugo smer (v čip), ta postane fotoreceptor – znanstveniki že razmišljajo o bioničnem vsadku.

www.mvis.com

Posebna očala s čipi MEMS ameriško vojsko stanejo tisoče dolarjev, vendar pri Microvisionu menijo, da si jih bomo lahko privoščili tudi civilisti.

Telefonirajte sami

Veliko restavracij in kinematografov bi iz svojih prostorov rado odstranilo mobilne telefone, vendar so motilci signala še vedno nezakoniti. Odgovor bi znal priti v obliki magičnega materiala – "kovinskega lesa". Raziskovalci na japonski univerzi Iwaten so razvili estetske lesene deščice, prepredene z mikronskimi delci magnetne zlitine (nikel-cinkov ferit). Ta preprosto vsrka elektromagnetne žarke, nakar nastopi tišina.

www.newscientist.com

Nič več gobarjev

Angleški izumitelj lahko povzroči konec gobarjenju

Tako kot kopica dejavnosti, je tudi gobarjenje dandanes avtomatizirano. Vendar morajo ljudje še vedno sami puliti gobe iz tal. Vendar pa bo letos britanski sklad za razvoj znanosti, tehnologije in umetnosti dodelil 45.000 evrov Colmu McKeownu, ki je izumil postopek za avtomatizacijo nabiranja gob. Tip je namreč izboljšal klasično robotsko oblikovanje, tako da lahko robot sedaj prepozna vzorce. Robot bo lahko prepoznal, katere gobe so primerne za nabiranje in katere so strupene. Roka kovinske pošasti bo lahko držala gobo ne da bi jo zdruznila. Jeremy Newton, šef fundacije, pravi: "Veseli nas, da ko nagradimo Colmov premeten izum, ki bo postavil standarde v gobarski industriji."

www.nesta.org.uk

Nabiranje gob je slabo plačano in povzroča RSI – tako kot novinarstvo. Colm, izumi še robotske recenzente.

APZ

ZAKAJ JE PIRATSTVO NAPAČNO?

www.apz-zdruzenje.si

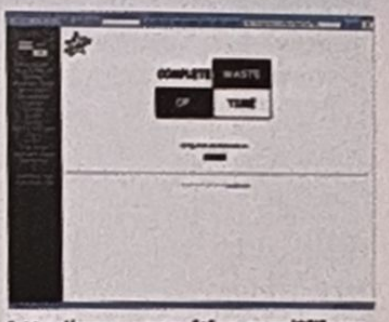
Poiščite odgovor na naslovu: www.apz-zdruzenje.si

DODAJ MED PRILJUBLJENE

http://www.villagevoice.com/
Ob poplavi različnih časopisov z vsega sveta, v katerih lahko vsakič znova prebiramo le popularna politična in gospodarska stališča, so alternativni mediji prava osvežitev. Village Voice je eden od slednjih.

http://cgi.algonet.se/htbin/cgiwrap/omnibus/beseda.pl
Če ste pravkar ugotovili, da knjige, ki bi jo nujno morali prebrati že včeraj, nikakor ne najdete v knjižnici, poskušajte tukaj. Našli boste ogromno del slovenskih literatov, ki jih lahko snamete.

http://eat.epicurious.com/
Za vse ljubitelje dobre papice in kuhanja, bo ta stran prava mala poslastica. Več kot 14.000 receptov za vse vrste jedi na enem samem mestu.



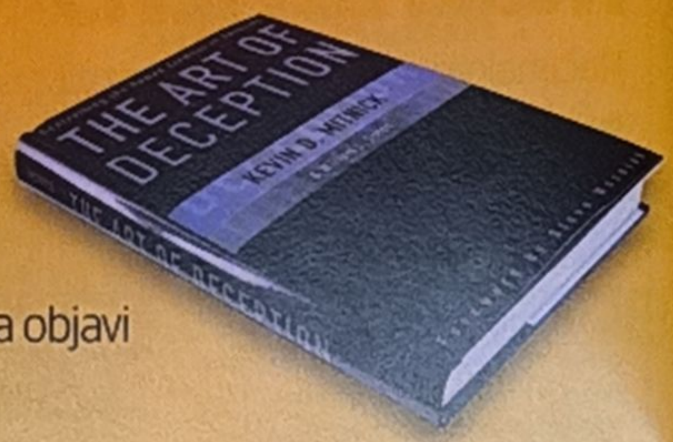
http://www.geocities.com/SiliconValley/Vista/7558/
Če se radi smejite in če potrebujete material za spravljanje ljudi na zabavah v nebrzdan smeh, potem odpeketajte na to stran in uživajte.

http://www.holisticonline.com/
Alternativna medicina postaja vse bolj priljubljena, tako po svetu, kot tudi pri nas. Na tej spletni strani se lahko seznanite z različnimi načini holističnega zdravljenja in vzdrževanja zdravja.

Zanimivo, da beseda "hacker" v osnovnem pomenu v angleščini pomeni tudi osebo, ki je neizkušena ali nespretna pri kakšnem delu.

KEVIN MITNICK: JAZ – HEKER

Znani heker je spisal knjigo. Stop. Znana računalniška revija objavi odlomek in se pogovori s piscem. Stop.



Vaše podjetje je veliko bolj neumno, kot si mislite, pravi Mitnickova nora knjiga

Kevina Mitnicka so aretirali februarja 1995 in ga večkrat obtožili za telefonsko prevaro in za posedovanje datotek, ukradenih podjetjem kot so Nokia, Motorola in Sun Microsystems. Izpuščenemu Mitnicku sedaj ne dovolijo prodati svoje zgodbe. Zato je spisal *The Art of Deception*, ki opisuje, kako lahko ljudje vdrejo v sisteme velikih podjetij. Razlaga ducate taktik družbenega inženiringa, s katerimi je moč izkoristiti šibke točke katerega koli računalniškega omrežja – ljudi, ki ga uporabljajo. Mitnick nam bo sam povedal nekaj o fascinantni taktiki družbenega inženiringa.

V resnici se vdor v varnostni sistem podjetja prične tako, da kak zlobnež sune del informacije ali dokument, ki se zdi tako nedolžen, da zaposleni ne vidijo nobenega razloga za izboljšavo zaščite. Zato pa je ta navidez neškodljiva informacija zlata vredna za napadalca, saj lahko igra pomembno vlogo v njegovi maski zaupnosti. Družbeni inženirji dopuščajo, da njihove napade vidijo vsi – včasih svoja dejanja predstavljajo kot pogled iz oči potencialne žrtve, zato se lahko z njim poistovetite in sami ocenite, kaj bi storili v njegovi koži. Pogosto boste tak dogodek spoznali tudi iz oči družbenega inženirja. Tukaj je primer: Peter Abels prejme telefonski klic.

"Zdravo," pravi glas na drugi strani. "Tukaj je Tomaž iz potovalne agencije. Vaše karte za San Francisco so pripravljene."

"San Francisco?" vpraša Peter. "Ne grem v San Francisco – pravzaprav ne načrtujem nobenega potovanja."

"No," se kličoči prijazno nasmeji, "ste prepričani da ne želite iti v San Francisco?"

"Če lahko prepričate mojega šefa ..." pove Peter.

Klicatelj reče: "Zveni kot pomota. Na našem sistemu potovanja rezerviramo glede na številke zaposlenih. Morda je kdo uporabil napačno številko. Kakšna je vaša številka?"

Peter voljno zdrdra svojo številko. Zakaj pa ne? Vpiše jo na vse službene formularje, kopica ljudi ima dostop do nje – kadrovska in finančna služba ter očitno tudi potovalna agencija. Te številke nihče ne obravnava kot skrivnost. V tem primeru je družbeni inženir videl celotno sliko interne strukture podjetja.

Odgovora ni težko najti. Dva ali trije koščki informacij so dovolj za izvedbo učinkovitega oponašanja – družbeni inženir se zamaskira kot nekdo drug. Dobite uslužbenčevo ime, telefonsko številko in kadrovsko številko – morda pa tudi ime in telefonsko številko direktorja – in napol sposoben družbeni inženir je opremljen z večino potrebnih informacij, ki jih potrebuje, da mu bo naslednja žrtev verjela.

Če bi vam nekdo rekel, da ga je klical nekdo drug iz vašega oddelka in zahteval vašo številko, se mu je verjetno ne bi upirali dati.

Oh, in kakšna je vaša davčna številka?

>>Družbeni inženir lahko vidi celoten notranji ustroj podjetja

Odlomek iz knjige Kevina Mitnicka, The Art of Deception. Odlomek je objavljen z dovoljenjem avtorja. Vse pravice pridržane. V kolikor ni navedeno drugače, so vse anekdote v knjigi izmišljene.

Nikoli ne stojte pred tem človekom, ko dvigujete denar iz bankomata ...

Corbis

MITNICKOVA ČASOVNA PREMICA

Vzpon in padec zvezdniškega hekerja

1963 Rojen v Kaliforniji.

1978 Med nadlegovanjem radioamaterja iz južne Kalifornije se Mitnick spoprijatelji z Roscoejevo bando telefonskih frikov (hekerjev).

1980 Mitnick in njegova tolpa napadajo korporacijske računalniške sisteme po ZDA.

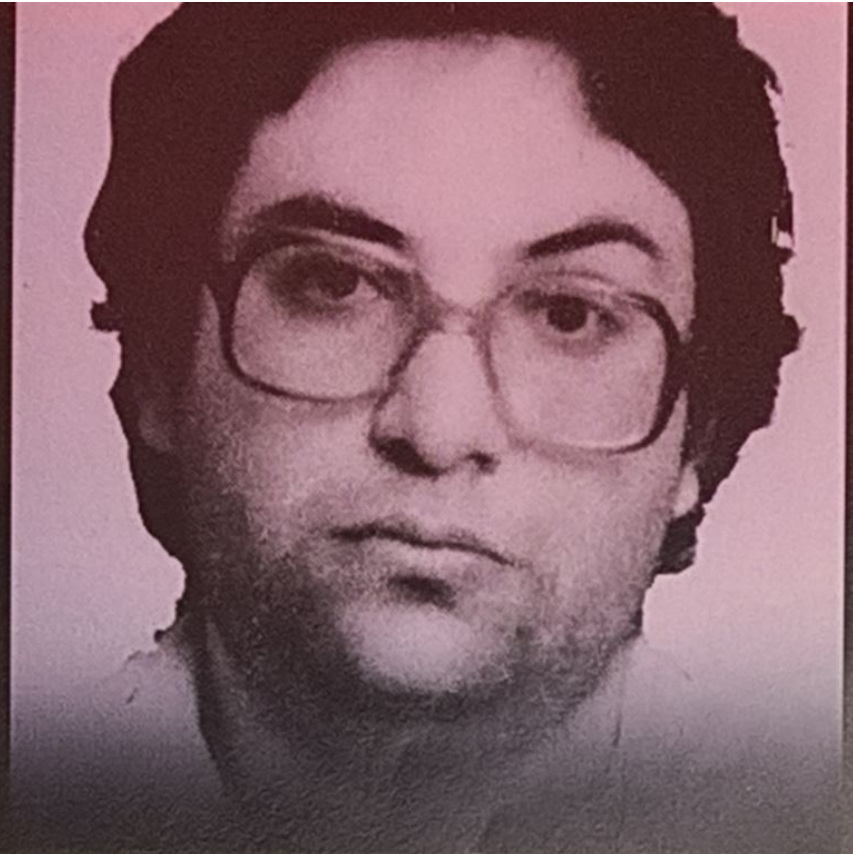
1982 Ukrade dokumente in priročnike PacBella, velikega ameriškega podjetja za telefonijo. Potem ko ga izdajo, Mitnicka za 150 dni vržejo v ječo. Ponovno ga aretirajo zaradi vdora na Univerzo v južni Kaliforniji. Svojo hekersko kariero nadaljuje še nadaljnje desetletje.

1994 Kalifornijski urad za motorizirana vozila izda tiralico za Mitnickovo aretacijo, saj naj bi na nelegalen način pridobil vozniško dovoljenje. Preseli se v Seattle, kjer dela kot serviser računalnikov in prične napadati računalnike v lasti izvedenca za varnost, Tsutomuja Shimomure.

1995 Mitnick še naprej nadleguje Shimomuro, ki si zada cilj ujeti hekerja. 15. februarja Shimomura in FBI ujamejo Mitnicka in ga obsodijo na dolgotrajno bivanje v zaporu. Shimomura svojo različico dogodkov objavi v knjigi *Takedown*.

Pritlikavci: Shimomura, Mitnickov nasprotnik

Corbis



KEVIN MITNCK: POGOVOR

PC Format ujame slavnega hekerja.

PCF: Zakaj nova knjiga?

KM: Gre za varnostno orodje, ki ilustrira, kako hekerji in industrijski vohuni pridejo do informacij in nas zavedejo, da jim pomagamo pri njihovih dejanjih. Zgodbe so spisane kot mini-trilerji, ne pa kot dolgočasna knjiga o računalniški varnosti. Imam pravno obvezo, da ne pišem o svojih podvigih, zato sem se moral zateči k domišljiji. Vse opisane tehnike, strategije in taktike pa so resnične.

PCF: Je družbeni inženiring preprostejši kot hekanje?

KM: Zagotovo – zaradi napredka varnostne tehnologije napadalci sedaj ciljajo na najšibkejši člen v varnostni verigi. Sprašujejo se, ali je lažje vstopiti v podjetje in dobiti dostop do sobe s strežnikom ali pa poiskati lahkovernega uslužbenca. V 15 letih delovanja sem ugotovil, da je človeški element najlažje izkoristiti, družbeni inženir pa preprosto stisne na določene psihološke gumbe, da ljudje reagirajo na določen način.

PCF: Morate biti za uporabo družbenega inženiringa izkušen heker?

KM: Med enim od svojih napadov sem poklical nekoga v razvojnem moštvu in mu ukazal, naj odpravi hrošča. Ko so urejali kodo, so povzročili ranljivost sistema. Pretvarjal sem se, da sem član razvojne ekipe in jih naprosil, naj na izvorno kodo nanesejo moj popravek. Potem ko so aplikacijo distribuirali, so mi na stežaj odprli vrata.

PCF: Kako dolgo vas že zanimajo računalniki?

KM: Vdori v računalniška omrežja so vedno bili moja strast. Kot deček sem se zanimal za radioamaterstvo, nato pa sem se preusmeril v telefone in računalniške sisteme. Še prej me je zanimala magija in vedno sem rad razvozlaval skrivnosti. Moja motivacija za hekanje je bila predvsem izziv. Dobiček, škoda ali uničenje me niso nikoli zanimali.

PCF: Kakšni so pogoji vašega pogojnega izpusta?

MK: Pogojna kazen se konča januarja 2003, vendar sem trenutno zelo omejen. Prenosnik lahko uporabljam za pisanje knjige, vendar interneta ne smem uporabljati. Tako moram stati za prijatelji, ki so na internetu in se ne smem dotakniti tipkovnice.

PCF: Kakšno je vaše geslo?

KM: Ne, reči morate, da kličete iz pisarne nadstropje nižje in da je vaš terminal zgoreł, tehnična podpora pa danes zaradi dopustov ne deluje, vi pa morate nujno na internet, da dokončate svojo nalogo, saj boste drugače zamudili rok in vaš šef bo besen na vas – in name, ker vam nisem pomagal. **PCF**

Želite pritegniti pozornost vašega občinstva s **spektakularnimi in resnično prepričljivimi** predstavitvami? EPSON predstavlja novo generacijo **multimedijskih projektorjev, ki jih** odlikuje izjemna svetilnost in kontrastnost **prikazane slike, tako da lahko predstavitve** izvajate tudi pri dnevni svetlobi. Pozornost **občinstva zajamčena!**

Ključ do uspeha EPSON-ovih multimedijskih **projektorjev je zagotovo TFT LCD tehnologija** prikaza slike, ki omogoča ostro, jasno in vedno **stabilno projekcijo slike iz računalnika;** v kombinaciji s številnimi podpornimi tehnologijami, **kot je npr. DAR (Digital Active** Resize), pa tudi mehak ter tekoč prikaz videa **z izjemno polnimi in živimi barvami. Zaradi** vsega tega in zaradi zelo sprejemljive cene so **idealni tako za poslovno kot tudi za** domačo uporabo.

Iz resnično široke ponudbe EPSON-ovih projektorjev za domačo uporabo, mobilne predstavitve in za prikaz slike v manjših in velikih dvoranah; med katerimi nekateri omogočajo celo izvedbo **predstavitev** s CompactFlash kartic, brez uporabe računalnika (tehnologija E@syMP), boste zagotovo našli takšnega, ki bo popolnoma ustrezal vašim željam in potrebam.

Informacije na tel.: **(01) 58 53 411**

EPSON ponosno predstavlja ...

TEHNOLOGIJA PRIHODNOSTI.

EPSON®

USTAVI SE!

105.2 MhZ

ANTENA SMS

ANTENA SMS

Pošlješ SMS z geslom R ANTENA, na številko 041 300 300 in izveš naslov skladbe in izvajalca, ki se trenutno predvaja.

SMS RADAR

SMS RADAR

Pošlješ besedilo LRADAR na številko 1919 in dobil boš sms z lokacijami najbližjih radarjev po Sloveniji. Samo Ljubljana - RALJ pošlji na 1919.

ANTENA RDS

ANTENA RDS

Preberi kaj poslušaš! Podatki o skladbi na R[illegible]S-u!

USTAVI SE!

NA FREKVENCI

105.2 Mhz

RADIO ANTENA

105.2Mhz

Vedno zažge...

GLASBENE ŽELJE	01 242 90 90
FILMSKI FORUM	01 242 90 91
SMS NABIRALNIK	041 300 300
[illegible]	01 242 56 36

DESIGN: ana@bad-candy.com

Na tokratnih diskih

Vaš vodič po prazničnih zadevicah, drugače znanih tudi kot diski.

Glede na to, da se v trenutku, ko to beremo, nahajamo le štiri tedne od slovenske premiere drugega filma v trilogiji *Lord of the Rings*, predvidevam, da je pričakovanje na vrhuncu. Šeststransko poročilo o posebnih učinkih, uporabljenih pri snemanju *The Two Towers* ste najbrž že pohrustali, tako da je sedaj čas, da se spravite na disk in si privoščite igralno demonstracijo ediine igre po knjižni predlogi Gospodar Prstanov, Vivendijevo akcijsko pustolovščino *Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*.

Drugače pa vam ta mesec prinašamo naslednje celotne programe. Kot prvi je tukaj program za računalniško urejanje in obdelavo videa, *EditStudio 2*. Če imate kamero DV, ste si doslej najbrž omislili tudi povezavo Firewire in ste pripravljeni na prenos domačih video posnetkov na svoj trdi disk. *EditStudio 2* bo sicer težko nadomestil napredne (in drage) programe za urejanje videa, vendar bo večini domačih uporabnikov popolnoma zadoščal. Omenil bi tudi *OpenOffice*, ki vam ga predstavljamo v slovenščini in bi lahko bil primerno nadomestilo za *Microsoft Office*.

Seveda vam prinašamo tudi kopico preizkusnih programov, orodij in demo iger, vendar pozor – zaradi nadaljnje rasti velikosti datotek, je ta mesec kar nekaj zelo vročih iger na voljo samo na DVD različici in bojimo se, da bo tako tudi v prihodnje. Če vas torej zanimajo igre, je skrajni čas, da preklopite na DVD izdajo. Toliko za ta mesec z moje strani – vesele praznike in do branja naslednje leto.

nebojsa@videotop.si

OPOZORILO: Za igro *Vžigalice 4.1* je potrebno namestitev pognati neposredno s CD/DVD-ja. Pojdite v imenik "Demo igre" ter poiščite datoteko vz.msi. Z izbiro le-te se bo pričela klasična namestitev.

EDITSTUDIO 2

Celoten program

Sedaj, ko lahko s kamerami DV posnamete video in ga na preprost način prenesete na PC, lahko svojim prijateljem ponosno prikažete filme, kot so *Film, ki sem ga pričel snemati 15 sekund prehitro, Tisti s prehitrim premikanjem kamere* in *Zadeva s pokajočim zvokom*. Namesto tega pa lahko uporabite *EditStudio 2* ter filmom daste bolj profesionalni videz. Program je preprost za uporabo – uvozite filme, jih skrajšate na začetku ali koncu prizora ali pa premečete odlomke na način povleci-in-spusti. In če zvok ni dovolj kakovosten (ali pa ga sploh ni), preprosto dodajte lasten komentar oz. glasbeno podlago.

Najpomembnejši del programa za obdelavo videa pa so učinki. Na srečo jih ima *EditStudio 2* dovolj. Najprej vam s pomočjo orodij za nastavitve pomaga odpraviti težave na originalnem posnetku, nato pa vam omogoča izraziti kreativnost z učinki. Na koncu boste posnete prizore kombinirali v film s pomočjo prehodov ter dodali tekst, kjer se vam to zdi primerno.

SECUREUP 2.0

Celoten program

Sosedov mulc je torej nabavil najnovejše orodje za hekanje in povzroča kaos na vašem PC-ju? Ali pa se vam preprosto zdi, da je vaš PC ob dnevnih hekerskih vdorov varen kot Bin Laden v Beli hiši? Naredite torej nekaj, da ga zavarujete pred škodljivimi "vplivi okolja". *SecureUp 2.0* je specializiran, a natančen program, ki bo vaš PC zavaroval in drugim uporabnikom preprečil povezavo nanj ali spreminjanje datotek.

Ob prvi uporabi določite uporabniško ime in geslo, nadaljnja uporaba pa je sila preprosta. Enostavno označite dele sistema, do katerih želite onemogočiti dostop, program pa vam omogoča tudi spremljanje sprememb na datotekah, izdelavo rešilne diskete, s katere lahko v primeru najhujšega poženete sistem, ali pa mu naročite, naj zaklene sistem, če zazna kakršne koli spremembe na datotekah ali imenikih.

OPEN OFFICE 1.0 SLO

Open Source

OpenOffice.org 1.0
The Open Source Office Suite
AVAILABLE NOW!

Microsoftov paket *Office* je nesporno vladar pisarn. Njegov urejevalnik besedila *Word* je standard urejanja besedila na PC-ju, pa tudi življenje brez datotek XLS (*Excel*) in PPT (*PowerPoint*) si težko zamislimo. Žal pa je tako, da monopol paketa onemogoča vstop na tržišče drugim orodjem, tako da je največji tekmec Microsoftu ta hip oprema, ki se distribuira popolnoma brezplačno in je izdelek zagrizencev iz sveta *Linuxa*.

No, prejšnji mesec smo na InterInfosu doživeli predstavitev slovenske različice *OpenOffica*, ki vam ponuja skorajda vse, kar premore *MS Office*, a zastonj. Dobra novica je, da vaše datoteke ne bodo shranjene v nekakšnem neznanem formatu, ki ga ne bi mogli odpreti nikjer drugje, temveč da podpira najbolj razširjene formate, tako da bo združljivost s svetom ohranjena. Precej podjetij po svetu že s pridom uporablja to brezplačno alternativo, zakaj je torej ne bi preizkusili tudi vi?

>>>>DRUGE DOBROTE TEGA MESECA

Igre na DVD-ju

DVD je tokrat prepoln najboljših demo iger zadnjih nekaj mesecev. Ker gre za orjaške datoteke, lepega števila le-teh nismo mogli vključiti na CD izdajo, npr. mafijske akcijske pustolovščine *Mafia: City of Lost Heaven*, vojaške simulacije posebnih enot *Rainbow Six: Raven Shield*, Microsoftove najnovejše realnočasovne strategije *Age of Mythology*, najbrž najboljše simulacije košarke doslej *NBA Live 2003*, dodatka za slovito strelsko igro, postavljeno v 2. svetovno vojno *Medal of Honor: Spearhead* ter še več, kot so *WWE Raw, Madden NFL 2003, World War II: Frontline Command, Platoon* in *Kick Off 2003*.

Format TV

Če ste ponosni lastnik DVD izdaje *PCFormata*, , si lahko tudi ta mesec ogledate nekaj video posnetkov. Najprej je tukaj obljubljeno video poročilo s sejma InterInfos 2002, ki so ga posneli pri 3delavnici (**www.3delavnica.com**) ter nam ga nato prijazno odstopili za vključitev na naš DVD. Prejšnji mesec smo vam povedali, da niste veliko zamudili, če se niste udeležili sejma in sedaj se lahko o tem prepričate še na lastne oči. Prinašamo vam tudi nekaj predstavitvenih video posnetkov iz prihajajočih/najnovejših iger, kot so *Ghost Recon: Island Thunder, Lord of the Rings: TFOTR* in *No One Lives Forever 2*.

Preizkusni programi

Kot vedno, pa sta naša diska prepolna tudi preizkusnih različic programov. Namestite si lahko *Backup DVD Pro 1.01, Presto Web FX, Microsoft Portrait, Newnovelist, Edgeworks Deluxe, Audacity, BlueZoneFTP, Steganos Online Shield, Trillian 0.74*, na DVD disku pa so na voljo še preizkusne različice gigantskih programov *Adobe Photoshop 7, Pinnacle Studio 8, Adobe Premiere 6.0, McAfee Internet Security, Scrolling Game Development Kit, Norton Antivirus 2002*, zbirka programov za *PocketPC* in *PalmOS* in še več.

Beseda "ork" je v angleščino prispela iz dveh virov. Prvi je romanskega izvora (francoski "orque" ali latinski "orca") in pomeni morsko, kitu podobno pošast.

NASTANEK SREDNJEGA SVETA

Nova Vivendijeva igra sicer izgleda odlično, vendar se resnično spektakularna digitalna magija skriva v filmih o Srednjem svetu. Pridružite se nam pri odkrivanju trilogije in raziskovanju vpliva računalniške grafike na filmsko industrijo.

Besede: **Mark Ramshaw**

Bojeviti Uruk-hai počnejo svojo stvar. Resnična akcija v Helm's Deep je dopolnjena s CGI armadami.

Ljubitelji filmov vedo več o Srednjem svetu kot o Bližnjem vzhodu. Oseminštirideset let po izidu Tolkienove trilogije Lord of the Rings je ta epska saga bolj priljubljena kot kadar koli. Lanska adaptacija The Fellowship of the Ring je filmarjem ob otvoritvenem koncu tedna prislužila neverjetnih 47 milijonov USD, nasledniku Two Towers pa analize napovedujejo še boljši rezultat.

Ves hrup okoli Lord of the Rings očem industrije iger seveda ni ušel in Vivendi Universal ter Electronic Arts se trudita vsak z svojo igro (preberite si naš ekskluziven opis Vivendijeve akcijske pustolovščine na strani 64).

Tolkienov opus že tri desetletja navdihuje domišljijske filme in skoraj vsaka igra igranja vlog dolguje nekaj njegovi viziji. V zgodnjih osemdesetih se je pojavil animiran film, ki je temeljil na Fellowship. Vendar so filmski posebni učinki in računalniška grafika šele sedaj napredovali do stopnje, ko izvirnemu delu ne delajo krivice. Le malokdo se ne bo strinjal s teorijo, da bi brez vrhunskih posebnih učinkov Tolkien še vedno ždel v literarnem kotu domišljijskih del.

Weta udarja

Ko si je novozelandski filmski producent Peter Jackson zagotovil pravice za snemanje trilogije, je njegov studio Weta razvil vse potrebno za snemanje filmov. Weta je bil v zgodnjih dneh majhen studio za filmske učinke in CG učinke za film Heavenly Creatures so izdelali le z enim samim računalnikom. "Do prvega večjega širjenja je prišlo 1996–97, ko smo skupino

Ustvarjalci Monsters, Inc., Pixar Studios, nam bodo kmalu postregli s Posh Spice Story. Morda.

POV CG ZA MTV

Mike Kerwin iz Box Studios nam pove, kako je ustvaril presunljivo računalniško reklamo za single Point of View skupine DB Boulevard.

"Potrebovali smo nekaj, kar bi bilo mogoče ustvariti v le sedmih tednih, zato smo takoj izključili kompleksne tehnike osvetljevanja in podobno. Ugotovili smo, da ima lepenka često vse prave lastnosti.

Pisarna je nekaj časa izgledala kot smetišče, saj je bila nastlana z raztrgano lepenko. To smo skenirali, vendar je bilo potrebnega še veliko dela v 2D, preden smo lahko vse skupaj uvozili v 3D okolje. Potrudili smo se s teksturami in predvsem zadeli vse prepogibne točke.

Vso animacijo modeliranja smo opravili v Mayi, uporabili pa smo tudi nekaj orodij, ki jih je spisal naš vodilni animator. Privlačnost CG videa je v tem, da na MTV res izstopa. V živo lahko storiš samo omejeno število stvari, s CG pa se lahko posvetiš povsem drugačnemu slogu. In iz nekega razloga 3D animacijo preprosto morate gledati. CG v glasbenih video spotih je skoraj tako draga kot vrhunsko snemanje v živo.

Ironija je, da je stvar odlična za dance skupine, ki niso fotogenične, pa vendar jo najbolj izrabljajo že uveljavljene skupine, ki za uspešen video ne potrebujejo tako dragega projekta. Pogosto nas prosijo za izdelavo kakšnega cene-šega videa v roku štirih tednov, vendar ne sprejmemo ničesar, kar nam ne omogoča osemtedenskega razvoja. Ne želimo izdelati nič nekakovostnega."

sedmih umetnikov dopolnili z dodatnimi osemindvajsetimi, da smo lahko izdelali 492 posnetkov za The Frighteners," razlaga John Labrie, Wetin strokovnjak za digitalne učinke. Nato smo se začeli pripravljati na predelavo King Konga, vendar so vso stvar ukinili sredi 1997. Ob koncu leta nas je bilo 29, delali pa smo na filmu Contact."

Do leta 1998 so si Peter Jackson in studii Miramax zagotovili pravice za Lord of the Rings. Miramax, ki si je želel le en film namesto dveh, ki jih je načrtoval Jackson, se je končno umaknil in nadomestili so ga New Line Cinema z idejo za tri filme. Jackson je bil odločen, da bo celoten proces nastanka filma zadržal na Novi Zelandiji, s čimer bi nadzoroval vse vidike filma in znižal stroške. Zaenkrat se mu je posrečilo stroške enega samega filma obdržati na nivoju 90 milijonov USD. Ker so morali zaradi tega nujno povečati osebje in se priučiti novih tehnologij, je Weta rekrutirala kopico mojstrov in razvila obilico lastnih orodij.

"Raziskovalno delo za film smo pričeli, misleč da bo ekipa med projektom narasla na 80 umetnikov. Med najbolj vročičnim delom za prvi film smo imeli 164 digitalnih umetnikov," razlaga Labrie. Enako se je širila tudi količina procesorjev za modeliranje in izrisovanje – z 32 na 400 za prvi film, sledila pa je še ena nadgradnja za drugi film, Two Towers.

Znano je, da so kinematografijo za vse tri filme neprekinjeno snemali 15 mesecev in končali decembra 2000, še zadnje predelane posnetke za drugi film pa so posneli v začetku leta. Med tem časom so izdelali več kot 350 scen in posneli več kot milijon metrov filma. Za prvi film so pri Weta Digital izdelali 570 posnetkov z digitalnimi učinki – na koncu je bil Jackson zaradi preobremenjenosti prisiljen za sekvenco Ford of Bruimen poprositi za pomoč ameriški studio Digital Domain. Celotna trilogija naj bi vsebovala kar 1.600 CG posnetkov, poleg tega pa se mora Weta truditi še z obilico akcijskih učinkov in scenografskih elementov.

Masivne armade

Najimpresivnejše CG sekvence so nedvomno tiste, ki so ustvarjene z Wetinim lastnim programjem, Massive. "Inteligenca je le ena komponenta programa," pravi nadzornik digitalnih učinkov Jim Rygiel. "Liki so pametni, vendar mora Massive poskrbeti še za realizem. To počne s pomočjo knjižice 300 posnetih animacijskih ciklov (te so posneli kar v Wetinih studiih) za vsak lik. Tako je na voljo 20 ciklov tekanja, 20 ciklov hoje, 20 ciklov smrti, 20 ciklov napadanja in tako naprej, med katerimi prihaja do brezšivnega preklapljanja.

Massive deluje v navezi z Gruntom, Wetino lastno rešitvijo za izrisovanje. Če bi uporabljali klasični profesionalni renderer, bi za en samo sliko animacije bitke z 10.000 vojaki potrebovali 30 ur. Grunt je posebej prirejen za to opravilo, zato zmore enako nalogo opraviti v manj kot pol ure.

Za računalniško grafiko, ki ne zadeva bitk, studio uporablja Renderman. Razvili so ga pri Pixarju (uporabili so ga pri vseh svojih filmih) in velja za enega najboljših renderirnih sistemov. Pri enem od korakov izdelave grafike uporabljajo tudi Alias/Wavefrontovo *Mayo*, katero uporabljajo za modeliranje in animacijo likov. Na koncu Snake in Flame poskrbita za združevanje komponent, nato pa še z enim lastnim orodjem film digitalno obdelajo.

Digitalni troli

Medtem ko so orki in troli Tolkienovega sveta oživeli s pomočjo maskiranih igralcev, pa prenos The Lord of the Rings na srebrne zaslone zahteva čisto digitalne stvaritve. Ljubitelji so si lahko Wetino

>>Celotna trilogija Lord of the Rings naj bi vsebovala neverjetnih 1.600 CG posnetkov

Vilinski lokostrelci v Two Towers pomagajo braniti Rohirrim.

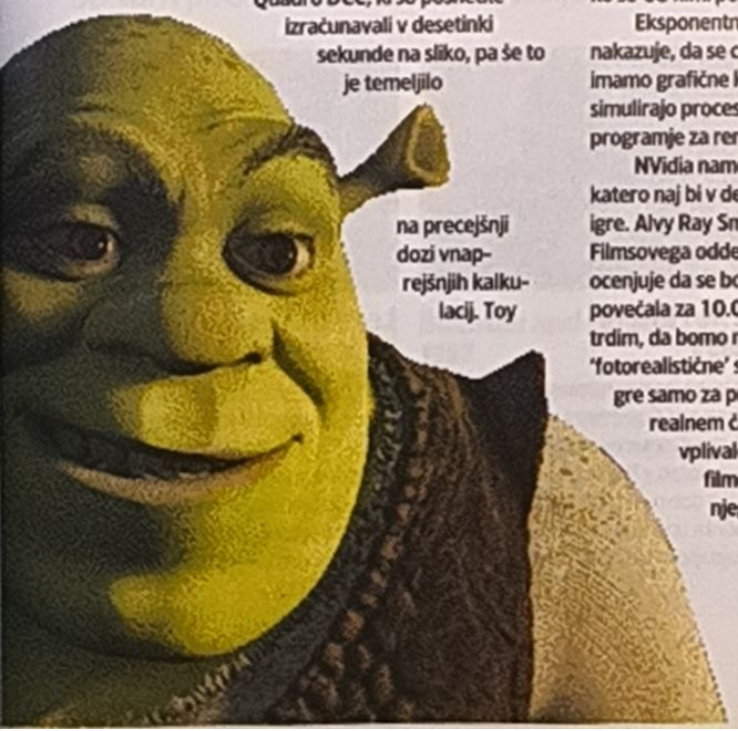
RESNIČNA NAVIDEZNOST?

Le kdaj bodo igre izgledale tako prepričljivo?

Ko se je kralj računalniške grafične tehnologije nVidia prikazal na sejmu računalniške grafike SIGGRAPH '01, se je zdelo, kot da je prišla prihodnost in s seboj pripeljala božič. Obiskovalci so si lahko na zaslonih namreč ogledali film Final Fantasy. Poanta pa je bila v tem, da ni šlo za posnet film, temveč za izdelek grafične tehnologije v realnem času. Vendar tukaj ni šlo za primer, ko bi kakšen GeForce nadomestil celotno mašinerijo. V resnici je posnetke izrisovala kopica enot nVidia Quadro DCC, ki so posnetke izračunavali v desetinki sekunde na sliko, pa še to je temeljilo na precejšnji dozi vnaprejšnjih kalkulacij. Toy Story bi lahko verjetno renderirali v desetini časa, kot so ga potrebovali sredi devetdesetih. Kljub temu je predvajanje Toy Story v realnem času na domačih mlinčkih še precej oddaljeno, zato to velja tudi za igre z enako kompleksno grafiko. Pa še tedaj vse skupaj ne bo izgledalo tako dobro kot film, ki ga je sliko po sliko sestavljala četa animatorjev. Nepredvidljiva narava igralnih okolij pomeni, da se mora grafika zanašati na knjižice vnaprej izračunanih animacijskih ciklov, medtem ko so CG filmi po večini animirani ročno.

Eksponentna rast računalniške moči pa nakazuje, da se cilju vendarle približujemo. Sedaj imamo grafične kartice z vertex in pixel senčniki, ki simulirajo procese katere uporablja profesionalno programje za renderiranje.

NVidia namerava ustvariti tehnologijo, s katero naj bi v desetih letih ustvarili fotorealistične igre. Alvy Ray Smith, soustanovitelj Lucas Filmsovega oddelka za CG učinke in Pixarja, ocenjuje da se bo v naslednjih 20 letih moč povečala za 10.000-krat. "Z gotovostjo lahko trdim, da bomo na računalnikih kmalu gledali 'fotorealistične' slike na vsaj video ločljivosti. Ne gre samo za prikaz, temveč za izračune v realnem času," pravi Alvy. Kako bo to vplivalo na izdelavo računalniških iger in filmov, pa ne ve niti veteran njegovega kova.



Shrek - ali predsedniški kandidat Zelenih? Oh, ta aktualnost.

Drugi vir izraza "ork", ki pomeni demona ali ogra, pa se pojavlja v stari angleščini, nekje od leta 800 n.š. v zloženki "orcneas" (pošasti), ki je bila prvič zapisana v epu Beowulf, izvira pa najverjetneje iz latinskega "Orcus", boga podzemlja.

"Heeeej, fantjeeee!" Kljub vestem, da je Sloth iz The Goonies mrtev, si je našel novo zaposlitev kot jamski trol.

stvaritev računalniškega bitja prvič ogledali v sekvenci z jamskim trolom v rudnikih Morije. Trola so, tako kot vsa bitja v prvem filmu, Wetini umetniki zgradili z NURBS, ki modele opisuje s pomočjo ukrivljenih površin, čeprav se je ekipa pri drugem filmu vrnila k poligonom, saj so razvili tehniko, s katero so osnovnemu trikotnemu modelu dodali še več podrobnosti. Nato so na kožo nanesli dodatne podrobnosti, z dodatnimi deformacijami in bump mappingom pa so dodali še grebene in luskine, tako da je bil končni rezultat res podoben kamnu.

Pod glavno plastjo kože so ustvarili mišično in kožno strukturo. Za začetno točko jim je služila človeška fiziologija, čeprav se končni skelet močno razlikuje od povprečnega človeka z ulice. Potem ko so obdelali notranjost likov, so se lahko animatorji osredotočili na delo s skeletom, s katerim so krčili in raztezali mišične elemente, ki so potem reagirali pod kožo.

"Ugotovili smo, da ni drugega načina za realistično animacijo bitij," razlaga Jim Rygiel. "Reakcij in interakcij med mišicami in kostmi enostavno ne gre ponarediti. Sicer bi lahko vse elemente modelirali ročno, vendar je to nepotrebna potrata časa."

Kot pri vseh računalniških likih, ki so v interakciji z živim akcijskim okoljem, je velik izziv predstavljala integracija trola v sceno. V takšnih situacijah raziskave prizorišča poskrbijo za vitalne informacije o obarvanosti in osvetlitvi likov, medtem ko fotografije kromiranih krogel poskrbijo za takojšnjo mapiranje odsevov okolja. Standardna praksa je, da se kamera čim manj giba. V sekvenci z jamskim trolom pa gledalec dobi občutek, da akcijo gledajo z zornega kota ročne kamere, pomaknjene v samo srce spopada. Veliko smo uporabljali programe, kot sta 3D Equaliser in Shake, ki pomagajo določiti elemente v živi sceni in slediti njihovemu gibanju, kar poskrbi za 3D podatke za pogled na trola iz navidezne kamere.

Dragocena kovina

Druga računalniška zvezda prvega dela je bil balrog, starodavni ognjeni demon, ki je krivec za Gandalfovo navidezno pogubo.

Odločili so se, da bodo likov demonski izgled še dodatno poudarili s haljo črnega dima in trimetrsko plamenečo grivo. Ker računalniški ogenj slovi po

"Ko smo pričeli s Fellowship, smo mislili da bo ekipa zrasla do 80 digitalnih umetnikov. Na vrhuncu jih je bilo 164."
JON LABRIE

umetnem izgledu, so opravili nekaj poskusov z resničnim ognjem okoli kipa demona, vendar rezultat ni bil zadovoljiv. Na koncu so ogenj ustvarili iz 50.000 2D posnetkov resničnega ognja, kar so potem nanesli na balrogov model. Potem je tu še Gollum, katerega smo v Fellowshipu videli le na kratko. John Labrie razkriva da gre "za povsem računalniški lik. Gollluma boste v vsej digitalni slavi videli šele v drugem delu."

Pravzaprav že krožijo govorice, da Gollum postavlja standarde za digitalne igralce. Seveda smo že v prvem delu slutili, da gre za izredno kompleksen lik (marsikdo sploh ni ugotovil da je lik računalniško generiran), ki je, za razliko od tehnično dovršenega, a neizkoriščenega Jar Jar Binksa, blagoslovljen z osebnostjo in ciljem. The Two Towers in The Return of the King bosta predstavila nekaj novih digitalnih stvaritev, recimo Treebearda in druge Ente in seveda velikanskega smrtonosnega pajka Shellob. Po uspešnem debiju v The Fellowship bomo tudi v nadaljevanjih deležni obsežnih spopadov ustvarjenih z Massive. V drugem delu in velikem finalu, katerega bomo deležni čez leto, torej pričakujemo res veličastne prizore množičnega pokola.

CG za Srednji svet

Iz Wetinih digitalnih mojstrovin je razvidno, do kakšne stopnje so napredovali računalniški vizualni učinki. Še vedno nismo dosegli stopnje, na kateri bi bili vsi stiki nevidni in popolnoma realistična računalniško generirana okolja, igralci in pošasti še vedno niso na dosegu roke. Vendar je velikanski dosežek že to, da se lahko tak ep zanaša na računalniško grafiko za poustvarjanje bojnih sekvenc, čudaških bitij in fantastičnih dežel. Najboljše pa je, da to Lord of the Rings doseže, ne da bi učinki zasenčili zgodbo. To pa ni vedno tako. Filmi, kot je sodobna predelava Godzille, še predobro dokazujejo, kaj se zgodi brez dobrega scenarija, ki bi podprl vizualizacijo.

Posebni učinki pa so bili vedno priročno orodje za izboljšavo sicer podstandardnih filmov.

Slike: Kobal, Pictoral Press, Image.net

PET USPEŠNIH CG FILMOV

Najbolj učinkoviti piksli, ki so krasili srebrne zaslone.

Terminator 2: Judgment Day
1991

Menite da je tekoča kovina stara novica? Zakaj torej pogled na preobrazbo Roberta Patricka v odsevno gmoto čistega zla po naših žilah še vedno požene adrenalin? Celo enajst let po izidu je film s svojimi učinki dober kot vedno.

Jurassic Park
1993

Medtem ko je ILM v The Abyss in Terminatorju 2 oživil nemogoče, je Spielbergova srhljiva mojstrovina dokazala, kako učinkovita je lahko CG pri rekreaciji neverjetnega. Dinozavri še danes izgledajo čudovito in se lepo gibajo. Če pomislimo, da so jih poskušali ustvariti z animatroniko ...

Toy Story
1995

Pixar je svoj CG studio s priljubljenim animiranim filmom spremenil v popoln produkcijski studio. Ker so renderirali otroške igračke namesto človeških likov, so pomanjkljivosti CG ostale nevidne, medtem ko je scenarij tako položčen, da bi se lahko v njem opazovali.

The Matrix
1999

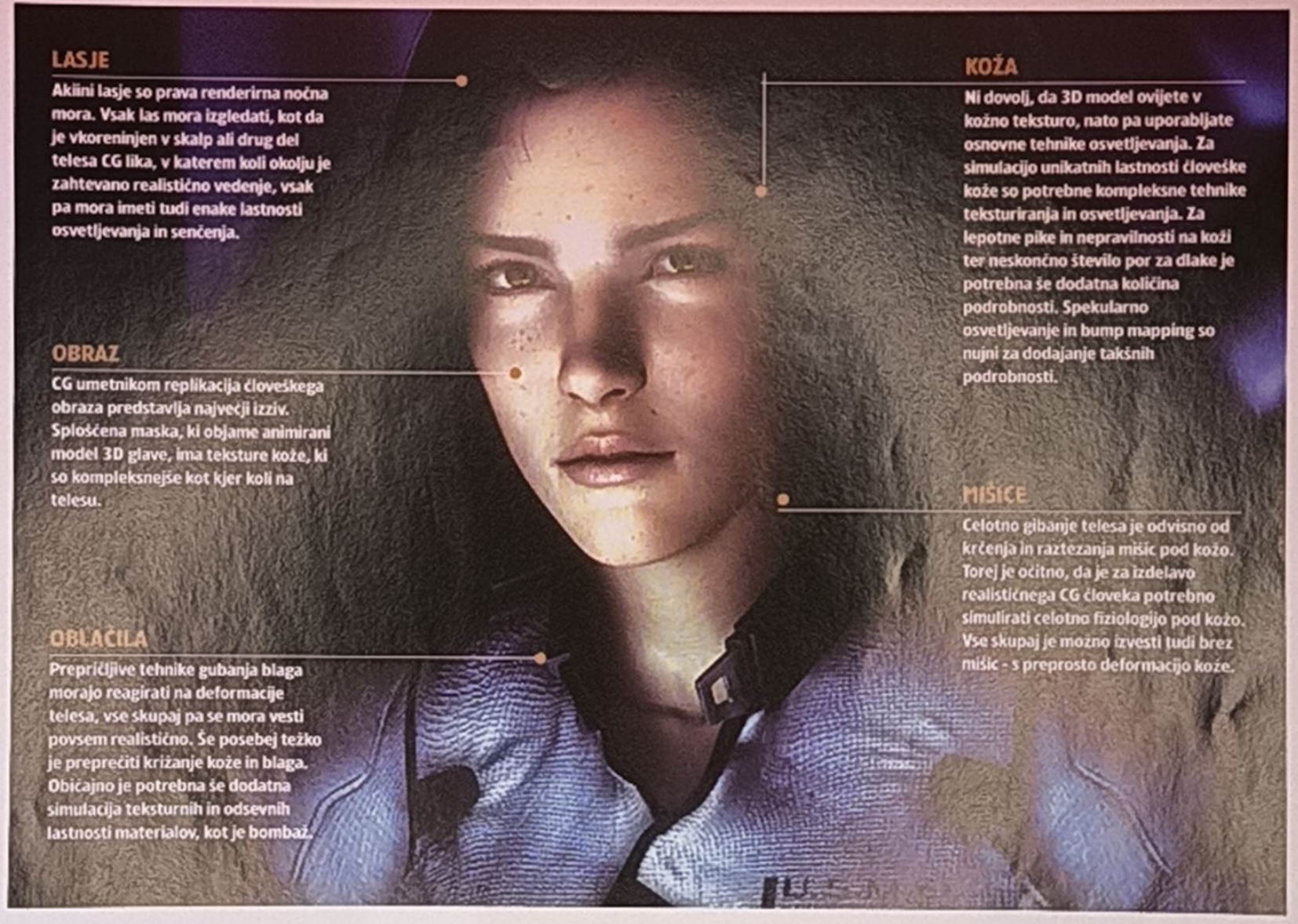
Izraba tehnik za mapiranje resničnih okolij na CG geometrijo, ki so jih razvili le nekaj mesecev prej, je v bullet-time sekvencah v The Matrix dokazala, kako dobro je mogoče fotorealistične učinke uporabiti v filmih. Gre za najslajšo kinematično bomboniero.

Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring
2001

Le kdo bi si mislil, da bo ustvarjalec filmov Bad Taste in Braindead izdelal najboljši domišljijski film do sedaj? S pomočjo tehnologije in genialnosti Wete je novozelandec Peter Jackson ustvaril moderno mojstrovino, polno posebnih učinkov.

GRAJENJE TELES V FINAL FANTASY

Kako mojstrom CG grafike, Square, uspe izdelati tako prelestne elektronske dame?



LASJE

Akiini lasje so prava renderirna nočna mora. Vsak las mora izgledati, kot da je vkoreninjen v skalp ali drug del telesa CG lika, v katerem koli okolju je zahtevano realistično vedenje, vsak pa mora imeti tudi enake lastnosti osvetljevanja in senčenja.

OBRAZ

CG umetnikom replikacija človeškega obraza predstavlja največji izziv. Splošćena maska, ki objame animirani model 3D glave, ima teksture kože, ki so kompleksnejše kot kjer koli na telesu.

OBLAČILA

Prepričljive tehnike gubanja blaga morajo reagirati na deformacije telesa, vse skupaj pa se mora vesti povsem realistično. Še posebej težko je preprečiti križanje kože in blaga. Običajno je potrebna še dodatna simulacija teksturnih in odsevnih lastnosti materialov, kot je bombaž.

KOŽA

Ni dovolj, da 3D model ovijete v kožno teksturo, nato pa uporabljate osnovne tehnike osvetljevanja. Za simulacijo unikatnih lastnosti človeške kože so potrebne kompleksne tehnike teksturiranja in osvetljevanja. Za lepotne pike in nepravilnosti na koži ter neskončno število por za dlake je potrebna še dodatna količina podrobnosti. Spekularno osvetljevanje in bump mapping so nujni za dodajanje takšnih podrobnosti.

MIŠICE

Celotno gibanje telesa je odvisno od krčenja in raztezanja mišic pod kožo. Torej je očitno, da je za izdelavo realističnega CG človeka potrebno simulirati celotno fiziologijo pod kožo. Vse skupaj je možno izvesti tudi brez mišic - s preprosto deformacijo kože.

... IN PET GRDIH RAČKOV

So vam podarili te DVD filme? Bolje, da medije uporabljate namesto frizbija.

Batman Forever
1995

Sicer s CG učinki tukaj ni nič narobe – s filmom so lepo zliti. Zato pa vse drugo v filmu smrdi, vključno s čudaškimi akcijskimi sekvencami in obupno režijo.

Batman and Robin
1997

Kljub boljšemu Batmanu in še boljšim učinkom, je to še veliko bolj obupen film. Klasičen primer zapravljanja denarja za učinke namesto za scenarij.

Godzilla
1998

Da, velikost je zelo pomembna. Vendar enako velja tudi za scenarij, pa so se raje odločili za slavno pošast. In čeprav je naveza med filmom in CG učinki delovala, je Godzilla lep primer obupnega rezultata.

Dungeons & Dragons
2000

Če iščete film, kjer o učinkih sploh niso razmišljali preden so posneli živo akcijo, potem se lepo mirno ustavite pri tem. Glede na okoliščine, so učinki celo čudežni.

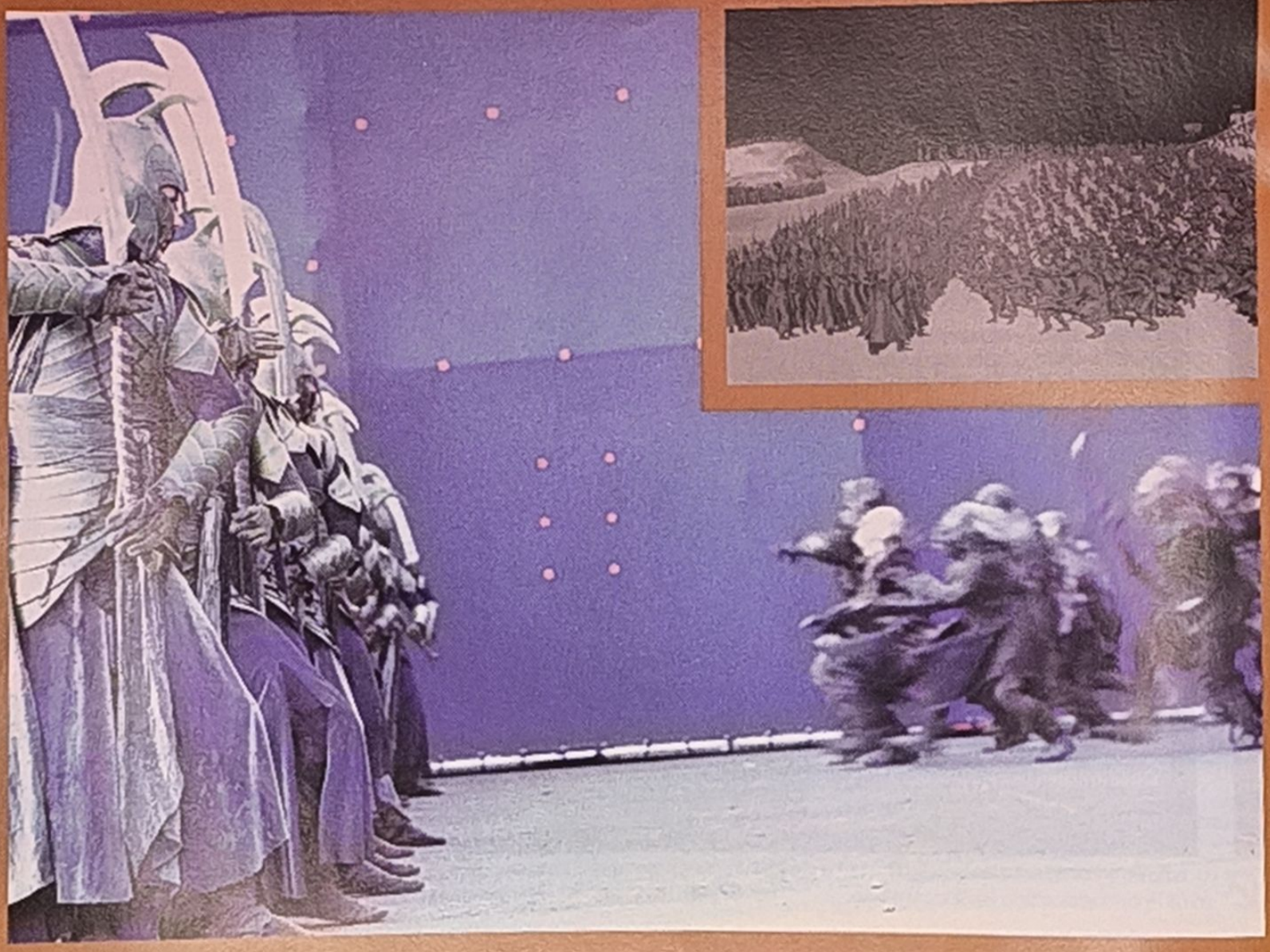
The Mummy Returns
2001

Zaradi osupljivega razpona učinkov bi to bila skorajda večja uspešnica od predhodnika, potem pa se v zadnjem delu filma pojavi CG Scorpion King. Le kdo je temu volu rekel, da zna igrati?!

Računalniški program, imenovan **MASSIVE**, je bil v filmu uporabljen za generiranje vojsk orkov, vilincev in ljudi. Med delom so morali temeljito spremeniti UI, saj so "inteligentni" vojaki pobegnili z bojnega polja.

Masivni napadi

Zahvaljujoč Wetinemu programu Massive se v bitki za Srednji svet spopadajo računalniški liki.



V zadnjih letih so po studiih za vizualne učinke razvili kopico tehnik za izdelavo množičnih digitalnih scen, vendar so le redke tako mogočne in prefinjene, kot jih zmore pričarati sistem Massive novozelandskih mojstrov Weta Digital.

Kivi je sadje

Program, ki so ga razvili posebej za Jacksonovo epsko trilogijo Lord of the Rings, je v The Fellowship of the Ring na zaslonih pričaral legije orkov, obenem pa gre za srce veličastnih bitk v nadaljevanju, The Two Towers.

Massive je razvil Stephen Regelous, nekdanji novozelandski grafični oblikovalec, ki ga je ob koncu osemdesetih navdušil koncept umetnega življenja. "Peter Jackson me je prosil, če bi lahko razvil sistem za simuliranje množic za tedanji projekt The Hobbit," razlaga Regelous. "Najprej sem ponudbo zavrnil, saj sem menil, da bo šlo za sistem delcev, povezan z animacijskimi cikli, zato v tem nisem videl izziva. Potem pa sem pomislil, da bi lahko zadevo res briljantno izpeljali z bolj dodelanim pristopom umetnega življenja in to je bila priložnost, da bi izdelal nekaj res vrhunskega."

Dobri fantje

Massive Weti omogoča izdelavo velikanskega števila računalniških samostojnih likov s telesom in možgani. Možgani so hierarhično UI omrežje, ki se na najpreprostejši ravni razbije na ukaze v slogu "če je v polmeru desetih metrov ork, ga napadi z dvignjenim orožjem." Potrebno je le sestaviti dovolj ukazov, razhroščiti vedenjske vzorce, vsak ukaz mora sprožiti animacijsko zanko – običajno se generira iz posnetih podatkov – nato pride spajanje animacij, grajenje CG lika, potem pa je vse skupaj le še stvar kopiranja in lepljenja. Po vsem tem gre le še za renderiranje hord, ki se tolčejo med seboj.

Golob v roki

Program je dovolj prilagodljiv, tako da ga je mogoče uporabljati še za kaj drugega (recimo za sekvence s ptiči v Fellowship), studiem za posebne učinke, ki želijo takojšnjo rešitev, pa so namenili produkcijsko različico, ki je v začetku leta debitirala na Siggraphu. Trenutna cenovna nalepka za licenco znaša 40.000 USD, vendar gre vsekakor za dobro naložbo.

"Vedno sem trdil, da če lahko nekaj posnameš, to tudi stori," pravi Regelous. "Za vse ostalo poskrbi CG. Svetujem vam, da se ob naslednjem ogledu Bravehearta osredotočite na tisto, kar statisti v bitki dejansko počnejo."

Nastanek srednjega sveta

Vse od izvirnega King Konga, skozi filme o Sindbadu v 60-ih in zgodnjih 70-ih in preko kopice učinkov polnih filmov po uspehu Star Wars, so spektakel pogosto uporabljali kot nadomestek za zgodbo.

Na srečo pa nam Hollywood ne ponuja le cinično CG uspešnic kot je Flubber. Digitalni učinki so pogosto izboljšali pripovedovanje dobre zgodbe. The Abyss, T2: Judgement Day, Jurassic Park in Starship Troopers so idealni primeri filmov, ki se zanašajo na CG, a čeprav vrhunski učinki poskrbijo za velik del komercialne privlačnosti, pa je dejstvo, da gre za filme v filmih. The Fellowship of the Ring in The Two Towers dokazujeta, da je ta trend dozorel: CG je končno uporabna kot pripomoček za odlične filme.

Orodjarna

Ko na računalniško grafiko gledamo kot na le še eno orožje v režiserjevem arzenalu, vidimo da je zelo koristna, vendar ni brez stranskih učinkov. Svetla stran je, da lahko CG učinki iz nemogočega naredijo mogoče in to realistično prikažejo na filmskem platnu. Rastline, bitja, tehnologije in celo svetove je mogoče prikazati z izjemnimi podrobnostmi. Tudi ko bi lahko uporabili tradicionalne fizične učinke, je CG pogosto bolj prepričljiva in celo cenejša. V kraljestvu animiranih filmov se bo proces nastanka filma pocenil. Tako bi izdelava Monsters, Inc. s tradicionalnimi tehnikami stala veliko, veliko več.

Celo pri nevidnih učinkih lahko CG zelo koristi. Najbolj očitna je ta, da lahko mrtve igralce "oživijo" v novih scenah (kot Oliverja Reeda v Gladiatorju), v nevarnih situacijah pa lahko digitalni kaskaderji nadomestijo kaskaderje in igralce iz mesa in krvi (kar smo videli v filmih od Batman Returns pa do Spider-Mana). Seveda je tudi veliko bolj preprosto zrušiti CG predstavitev zgradbe, kot pa pravi objekt.

Vendar preučimo tudi slabosti. Tako mora včasih nekajsekundno sekvenco obdelovati obsežna skupina modelarjev, animatorjev, teksturerjev, osvetljevalcev, tehničnih direktorjev in drugega osebja. Renderiranje ene same slike pa lahko traja nekaj minut, pa vse do nekaj ur. Zato sploh ni čudno, da učinke za visokoproračunske filme izdelujejo tudi 18 mesecev. Prav zato je vsa debata o nadomeščanju pravih igralcev z računalniškimi v tem trenutku odveč.

Druga težava je v tem, da je CG potrebno gladko integrirati v scene z resničnim okoljem. Vse to je odvisno od rokov, proračuna in naklonjenosti režiserja do potreb CG oddelka. Vprašanje ali jih jemljejo le kot del postprodukcijskega procesa ali pa o njih razmišljajo že od začetka, je zelo pomembno za integracijo CG elementov v "žive" scene, pa tudi kamera bi morala olajšati vstavljanje digitalnih komponent.

Računalniki in režiserji

Veliko ljudi predvideva, da je s CG mogoče očistiti površno režijo in čeprav je to včasih mogoče, pa je resnica ta, da morajo biti režiserji še bolj previdni. In če na koncu CG ni dovolj dobra, da bi prepričala gledalce, nastopi težava. Če se ne zliva z okolico, je film lahko obupen. Če pa umetno privablja pozornost nase, je vsega suspenza konec.

Grafična skupnost obožuje demonstracije kot je nVidiino renderiranje filma Final Fantasy v realnem času. Resnica pa je, da je renderiranje v realnem času še vedno preveč preprosto. Glede na to, da mora 3D igralni pogon renderirati sceno s 30-60 slikami na sekundo, medtem ko profesionalni renderirni paket, ki stane na tisoče evrov, eno samo sliko obdeluje cele ure, to sploh ni presenetljivo.

Realnočasovna grafika sicer dohiteva vnaprej izrisane scene, vendar se bomo morali zaenkrat zadovoljiti z igrami, ki si izposojajo od filmarjev. Seveda si lahko čas vedno krajšate s filmi in igrami Lord of the Rings. **PCF**

Računski stroj Charlesa Babbaga (1791 – 1871) je izvrševal naloge s premikanjem vzvodov, katerih kombinacija je izvršila kalkulacijo. Prva oblika programiranja je bila torej fizična.

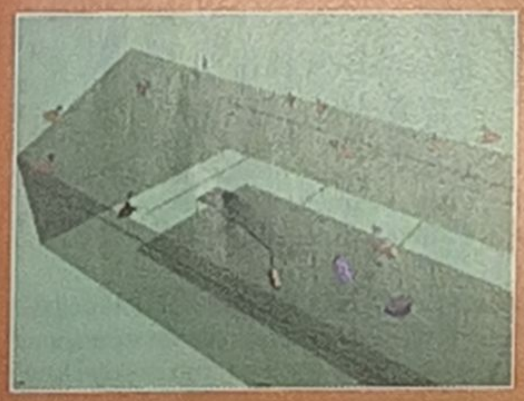
MANEVRI

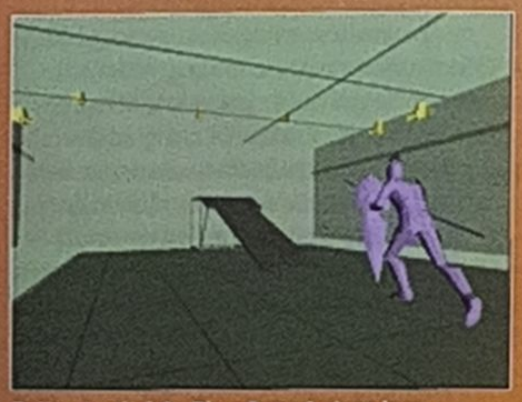
Zakaj prostor ni vprašanje ko ustvarjate fantazijski ep s kopico CG...

Weta se je za uresničitev Jacksonove vizije zanašala na snemanje gibov, kar so počeli kar v lastnem wellingtonskem studiu. "Običajno ste omejeni na področje 3 x 3 metra," razlaga Jim Rygiel. "Tukaj pa smo imeli na razpolago 6 x 20 metrov ter 20 kamer. Tako smo se lahko gibali in resnično odigrali scene."

To je pomagalo gnati armade ustvarjene s sistemom Massive in nanašanje posnetih gibov na računalniške like v realnem času. Sistem snemanja gibov so veliko uporabljali tudi za vizualizacijo pred snemanjem. Sistem je Jacksonu omogočal zaustavljanje scen in razpostavljanje igralcev, premike kamere pa je simuliral z navideznim modelom.

"Pravzaprav gre za napravo navidezne resničnosti," razlaga Rygiel. "Kamera je le škatla iz lepenke z označbami, ki se uporablja v navezi s parom očal za navidezno resničnost. Skozi ta očala si je Peter lahko ogledal navidezno prizorišče in ko se je po njem pomikal, mu je sistem sledil. V sceni z jamskim trolom je končni izdelek pravzaprav rezultat premikov kamere, ki jih je Peter ustvaril nekaj mesecev pred pričetkom snemanja."





Režiser Lord of the Rings Peter Jackson je za načrtovanje akcije uporabljal programje za navidezno resničnost.

Saj poznamo ta občutek - enako se dogaja nam, ko nas Janja preganja za novo številko.

Preizkušeno

Oprema/Dodatki/Aplikacije/Orodja Ultimativni testi

Je RAMBUS mrtev?

Andrej Potočnik, najvišji pri PCF

Že dolgo časa je bilo to moč slutiti, toda na letošnjem Comdexu se je to potrdilo. Obiskovalci so lahko videli, da Intelov načrt za leto 2003 nikjer ne vsebuje besedice Rambus. No to sicer ni docela res, namreč eden od naborov čipov je označen kot nadomestilo za I850E. Tako je torej odlična tehnologija romala na pokopališče, saj bodo proizvajalci pomnilnika kaj kmalu ustavili izdelavo teh pomnilniških čipov.

Čemu, se vprašate, je botroval propad Rambusa? Predvsem temu, da so bili nepopustljivi in so za licenco zahtevali mnogo denarcev. Tega pa računalniška industrija ni bila pripravljena plačati in se je raje usmerila na mnogo manj kompliciran, mnogo cenejši, a zmogljivostno slabši pomnilnik DDR. Tako bomo v naslednjem letu kupovali le in samo pomnilnik DDR, razen tistih nesrečnežev, ki še prisegajo na klasičen tip pomnilnika. Čeprav tehnologija DDR ponuja manjšo propustnost, pa se že pojavljajo rešitve, ki bodo prihajajočemu Intelovemu novemu procesorju, ki se skriva pod kodnim imenom Prescott, zagotovile dovolj pomnilniške širine. Za posladek, trenutni Intelovi Northwoodi delujejo pri zunanji hitrosti 133 MHz, za Prescotta pa že resno razmišljajo o zvišanju zunanje hitrosti s 166 MHz na 200 MHz. Preskok bo torej očiten, zvišanje hitrosti pa tudi.

Seveda bo Rambus razvoj spremljal le od daleč, saj bo moral, namesto da bi prodajal licenco po nižji vsoti in si zagotavljal vse večji tržni delež, snovati druge prijeme in tehnologije. Govorice krožijo, da je Rambus blizu bankrota. Verjetno bo sledila reorganizacija podjetja, toda menim, da bi se podjetje znalo v prihodnosti še pojaviti s čim novim. Upam le, da so se česa naučili.

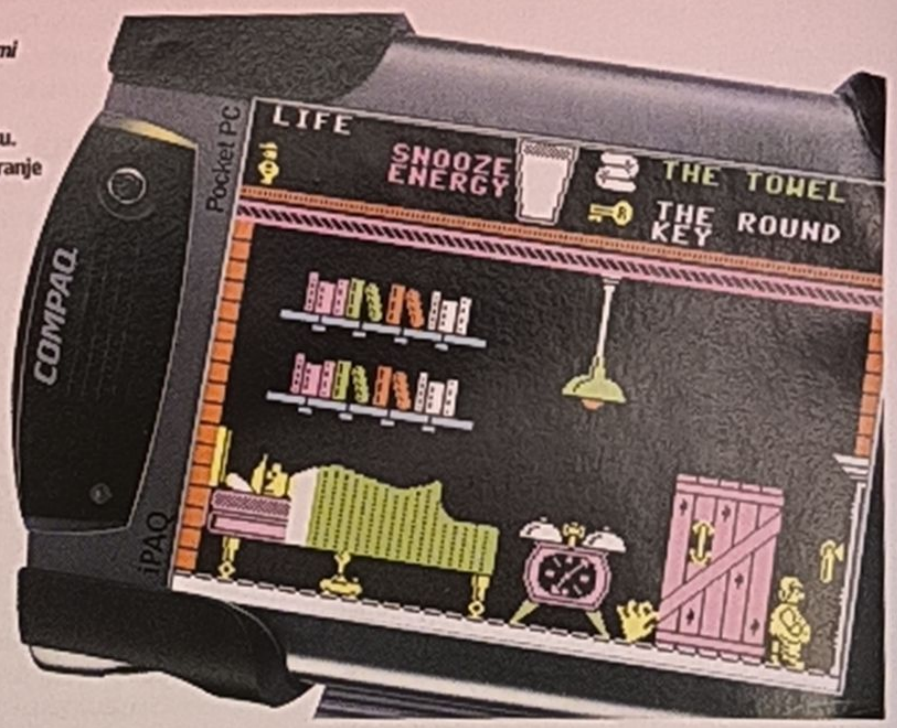
potocnik@videotop.si

Tehnična plat

PCF Laboratorij
Naše sobane za testiranje strojne in programske opreme obstajajo že 5 let. Skozi čas smo se naučili, kako oceniti kaj potrebujete, in vam nato povedati, kaj kupiti.

Izbor uredništva
To nagrado bodo prejeli izdelki, ki bodo inovativni, kvalitetni in bodo ponujali največ za svojo ceno. Če se boste odločili za nakup izdelka, ki nosi takšno nagrado, ste lahko prepričani, da ste kupili najboljše.

Dober nakup
Tole priponko smo rezervirali za dobre kupčije. Redno nadgrajevanje in vzdrževanje računalnika je lahko precej drago početje, zato za vas napeto spremljamo cene na trgu, da vam lahko predlagamo najbolj primerne nakupe.



V *Pyjamarami* ste igrali človečka v velikem svetu. Hmm, kot igranje na Tao.

Tao med dlančniki

Vsakogaršnja dolina. Razen če so večji in močnejši od nas. Potem jim pravimo "Gospod".

Sedaj ko so erotični TabletPC-ji že na poti (oglejte si ekskluzivno recenzijo na strani 42), je to morda začetek konca drugih oblik ročnih računalnikov? Seveda ne, dlančniki in mobilni telefoni bodo priljubljeni kot vedno, a z izjemo *Tomb Raiderja* česa takšnega še ne poznamo kot stroja za igre.

Intentov Tao, ki je primeren predvsem za branje naj bi skupaj z inovativnim operacijskim sistemom in jezikom Virtual Programming povzročil naslednji korak v evoluciji dlančnikov, saj naj bi razvijalci zlahka ustvarjali aplikacije za vse vrste platform. Aja, Intent je ustanovil Chris Hinsley, ki ga poznamo po klasikah za Spectrum *Pyjamarama* in *Everyone's a Wally*.

Dvojni namen

Intent je obenem operacijski sistem in navidezna plast aplikacij, ki sedi med programom in katerim koli operacijskim sistemom – zaradi združljivosti z Javo ga še posebej podpira Sun. Ker deluje le s ščepcem pomnilnika, je idealen za igre na prenosnikih, mobilnih telefonih in internetnih hladilnikih.

Primeren je tudi za komunikacijo med vsemi vrstami strojnih naprav, zato bodo Intent tovarniško namestili na razne naprave, ki jih bomo ugledali v naslednjem letu. Taov Doug Goodwin pravi: "Zelo pomembno je imeti agnostičen OS, ki sedi na vseh napravah in programju, ki omogočajo tehnologijo digitalnega gospodinjstva."

Kakšen je vaš namen?

Intent ima priložene programske knjižice z grafičnimi učinki, katere je bilo prej na dlančnikih težko doseči, s peresom pa jih bo mogoče nadzorovati do piksla natančno. Zanj se zanima že kopica založnikov, ki želijo prilagoditi igre za vse vrste naprav. Najboljše pa je, da se lahko vključite tudi vi, saj je razvojno orodje brezplačno – strategija, ki naj bi vzpodbudila novo generacijo garažnih programerjev v izdelavo iger za nove platforme. Hmm, kot na Spectrumu, kaj ne?

http://tao-group.com

Corbis

Okoljevarstvene nagrade

AMD se ne ukvarja z genetiko, izdeluje pa zelene čipe.

Količina nevarnih kemikalij in energetsko razsipnih proizvodnih procesov računalniških delov sproža melanholijo za okolju prijaznimi dnevi izračunavanj s kredo in tablo.

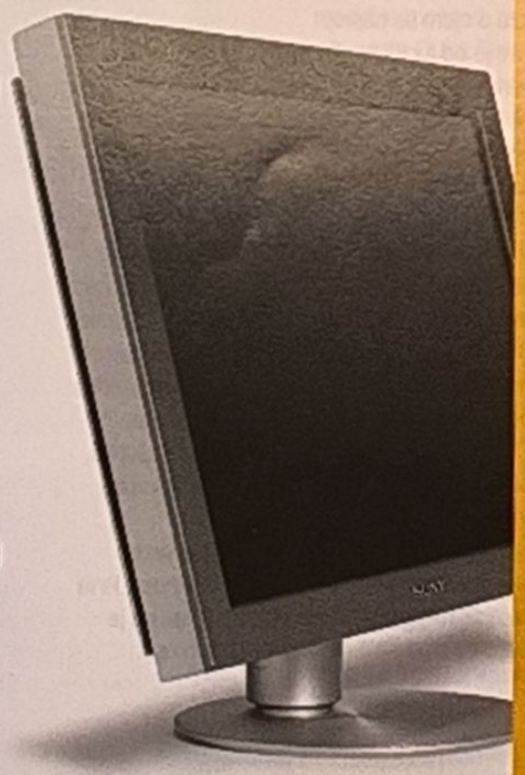
Zato dobro dene novica, da AMD ne izdeluje le procesorjev z najboljšim razmerjem med ceno in kakovostjo, temveč so menda tudi najčistejši. Podjetje je pred kratkim prejelo nekaj priznanj s strani ameriškega ministrstva za energijo in Agencije za zaščito okolja. AMD-jevi marketingarji se hvalijo, da kar 91 odstotkov potrebne energije za obrat v Texasu dobijo iz elektrarn na veter. AMD-jevec Craig Garcia je poreke, da "AMD podpira vsakršne ukrepe za zagotavljanje kakovosti življenja in zaščito okolja."

Prav zaradi tega nas je začela tematika zanimati in smo se vprašali, ali tudi drugi proizvajalci menijo enako. Intelovci so hitro omenili več okoljevarstvenih priznanj, ki so jih prejeli lani. Predstavnik za stike z javnostjo nam je povedal da "pri Intelu menijo, da je okolju prijazen način proizvodnje integralen del za uspešen posel." Torej so procesorji končno okolju prijazni.

www.amd.com/e

SVET NA VELIKEM ZASLONU

Sony je za veliko.



Naključni kupec novega računalnika se dandanes med tavanjem po računalniški trgovini spopada s težkim vprašanjem – ali naj kupi LCD ali ne? Najverjetneje se tega sploh ne sprašuje, temveč kupi nekaj cenenega z lepim izgledom, a obupnim delovanjem.

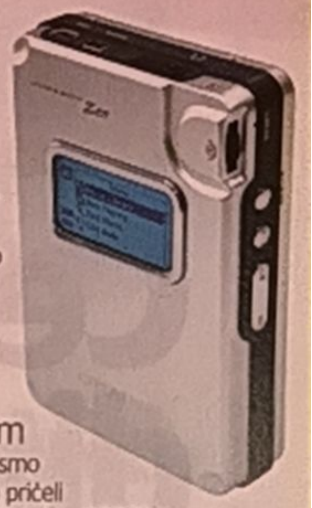
Kaj takšnega se informiranemu bralcu *PCF* ne more zgoditi, saj ve mda LCD zasloni še vedno niso primerni za igre in filme. Nizke hitrosti osveževanja in občasno zamazana slika pač niso tehnikalije, zaradi katerih bi si človek obupno želel LCD zaslona.

Morda pa bo Sonyeva najnovejša serija zaslonov spremenila trend. Ogromni 23-palčni P232W bo nedvomno vsakomur padel v oči, obenem pa pod šasijo skriva premeteno tehnologijo – recimo vgrajen 200 MHz grafični procesor z mehčanjem robov – ki naj bi izboljšal odzivne čase in sliko. Pa deluje? Izvedeli boste naslednji mesec.

www.sony-cp.com

na obzorju

Kul oprema, ki prihaja na police tehnološko ozaveščenih trgovin pri nas.



Creative Zen

515 EUR www.creative.com

Medtem ko se slinimo nad iPodom, je Creativu končno uspelo izdelati tekmeca v oblikovanju. Lepo oblikovan aluminijasti srebrni predvajalnik z 20 Gb diskom bomo menda kmalu dobili tudi v svoje krempljе.

nForce 2

Bo potrjena www.nvidia.com

Že nekaj časa čakamo nanj, toda iz nVidie smo prijeli obvestilo, da bodo izdelovalci končno pričeli razpošiljati svoje osnovne plošče. Podpira Athlone s 333 MHz FSB, AGP 8x in pomnilnik DDR in verjetno bo srce najhitrejših računalnikov.

HP Photosmart 230

315 EUR www.hp.com

Tiskalniki za kamere nam ponavadi niso bog ve kako všeč, a bi majhni HP 230 to mnenje prav gotovo spremenil. S petimi režami za medije in majhnim LCD zaslonom za predogled in urejanje slik predstavlja temnico, brez katere ne bo živel noben fotograf.

M-Audio Sonica

95 EUR www.m-audio.com

Sonica je USB naprava, odlična za izvajanje prostorskega zvoka na PC-jih s starikavo zvočno kartico, saj računalnik spremeni v domač kino s 24-bitnim zvokom 5.1. In to za res zmerno ceno. Ni slabo.

Logitech Z-680

470 EUR www.logitech.com

Zvok iz Logitechovega kompleta Z-560 naravnost ljubimo, vendar zvočniki niso združljivi s 5.1. Hopla, kaj pa je to? Z-680 prihaja s šestimi zvočniki in 450 W izhodne moči. To pa je že preveč. Aspirin, prosim.

RADIO KRŠKO 93,4 FM

PCFormat
Supertest

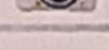
10 digitalnih aparatov od 35.880 SIT do 118.000 SIT

Cenejši digitalni aparati

KODAK EASYSHARE CX4210
57.000 SIT

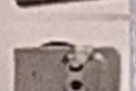
PANASONIC LUMIX DMC-LC20S
101.169 SIT

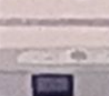
KODAK EASYSHARE DX4330
118.000 SIT

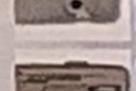

SONY CYBERSHOT DSC-P51
87.906 SIT

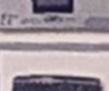
LOGITECH POCKET DIGITAL CAMERA
35.880 SIT

SONY CYBERSHOT DSC U10
81.144 SIT


OLYMPUS CAMEDIA C-120
70.800 SIT


WAITEC CADDY 03
15.825 SIT


OLYMPUS CAMEDIA C-220 ZOOM
84.000 SIT


WAITEC CADDY 24
19.008 SIT

Želite spodoben fotoaparat, imate pa le 100 tisočakov? Andrej Potočnik vas reši iz zagate.

Če ste reden bralec ali bralka naše revije, potem veste da je Nikola v junijski številki že opisal deset digitalnih fotoaparatov. Takratni gosti supertesta so bili elitni predstavniki tržišča in mnogi med njimi so zahtevali zadetek vsaj šestice na lotu. A od junija je preteklo že mnogo Drave, zato je pred vami nov supertest digitalnih aparatov, ki pa se osredotoča na cenovno bolj dostopne modele, torej takšne, ki so dostopni vsakomur. Verjetno se boste vprašali, zakaj tvorec besedila ni ponovno Nikola. Odgovor je preprost: zaradi visoke stopnje profesionalizma bi se znalo zgoditi, da bi aparate preveč kritiziral. Zaradi tega piše članek, katerega pravkar prebirate, moja malenkost, ki je fotografsko gledano, skorajda začetnik.

Torej imamo približno deset Cankarjev, ki bi jih potrošili na digitalen fotoaparat. Kaj bomo iskali? Če pogledamo junijski supertest, lahko ugotovimo, da obstajajo približno tri skupine aparatov. Prva je tehnološko najnaprednejša, v njo spadajo naprave s petimi ali več megapiksli, njih cena pa je "ohoho". Druga skupina so naprave s tremi do štirimi megapiksli. Današnji srednji razred, kjer bomo najverjetneje našli tudi napravico za nas. Tretja skupina pa pomeni vstopne modele, ki premorejo dva megapiksla. Kakšna je razlika med njimi? Naprave iz vseh treh razredov izdelujejo slike. Najcenejši modeli naredijo solidne posnetke in imajo ponavadi probleme z zajemanjem slike v svetlobno neugodnih pogojih. Ko vam apetiti malce zrastejo, se znajdete v okolici treh megapikslov. Tu slike v velikosti razglednice izgledajo že res dobro in šele povečave na A4 stran razkrijejo pomanjkljivosti. Kar pa zadeva najdražje primerke, o njih tu ne bomo zgubljali besed. Če ga potrebujete, ga tako ali tako že imate, če ga ne potrebujete, potem lahko sanjate o njem še naprej.

Se je od junija kar koli spremenilo? Pravzaprav se je in to niso le cene. Še vedno je primarno vodilo ločljivost, pri kateri slikate, toda podjetja so ugotovila, da je kombinacija CCD-ja velikosti treh megapikslov s kvalitetnimi lečami pravzaprav dobitna, saj kupca, ki bi kupil Minoltin DiMAGE 7i, pač ne najdete vsak dan. Torej, če vaše vodilo ni vrhunska kvaliteta, temveč cena, kaj so še lastnosti, ki jih bo povprečen uporabnik znal ceniti? Vsekakor so to lahkotnost uporabe, kvaliteta izdelave, hitrost slikanja, kvaliteta zooma, možnost zajemanja videa ter bonbončki v obliki naprednejših nastavitev.

Torej, če vas digitalni fotoaparati navdušujejo, berite naprej. Videli boste, kaj pravzaprav kupiti, katere so lastnosti naprav, ki so določile zmagovalca. Če pa vas članek še vedno ne bo prepričal, potem vam ostaneta dve možnosti. Prva je običajna metoda "eci-peci-pec", druga pa je romanje do trgovca in zahtevanje preizkusa.

KODAK EASYSHARE CX4210

57.000 SIT Kodak

Kodak je znano ime v svetu fotografije. Če tega ne veste, potem se boste morali večkrat odpraviti v civilizacijo. Kodak namreč izdeluje široko paleto digitalnih fotoaparatov, kar pomeni, da izdelujejo nekaj za vsak žep.

CX4210 je tipičen predstavnik svojega razreda. CCD velikosti dveh megapikslov mu zagotavlja dokaj kvalitetne posnetke. Žal ne poseduje optičnega zooma, kar pomeni, da vam preostaja dvakratni digitalni zoom, pri čemer morate upoštevati, da se vam ločljivost posnetka manjša. Vgrajena bliskavica ima štiri načine delovanja, ostale lastnosti pa so precej standardne. Še najbolj pade v oči sistem menijev, katerega izgled je podoben Internet Explorerju. Vse to pride dodobra do izraza na kvalitetnem LCD zaslonu, ki služi za pomoč pri slikanju ter kasnejšo selekcijo posnetkov.

Še najbolj navduši Kodakov pristop do pomnilnika. Namesto da bi priložili majhno kartico, ki jo kmalu zamenjate za večjo, majhna pa vam večino časa ostane neizrabljena, je CX4210 opremljen s 16 Mb vgrajenega pomnilnika. Komur to ni dovolj, lahko kupi dodaten pomnilnik v obliki pomnilniške kartice MMC. Domiselno, ni kaj. Prav tako se ponaša z izhodom Video-out, kar pomeni, da lahko napravo priklopimo neposredno na televizor, ter si tam ogledujemo posnetke.

Na splošno se je CX4210 odrezal precej povprečno. Ima občasne probleme z osvetlitvijo, a to je pravzaprav problem praktično vseh naprav tega razreda. Odlikujeta ga predvsem odličen LCD zaslon ter preprost sistem uporabe. Prav tako je dokaj hiter pri zajemanju slike, tako da ne boste vedno zamudili trenutka zaradi dolge predpriprave digitalnega fotoaparata.

→Podrobnosti

Tipalo CCD 2,1 megapiksla
Najvišja ločljivost 1600 x 1200
Vrsta pomnilnika SD/MMC
Priložena kartica vgrajenih 16 Mb
Optični zoom nima
Digitalni zoom 2x
Načini bliskavice 4
Mere 109 x 64 x 40 mm
Teža 200 g (brez baterij)
Na spletu www.kodak.com
Prodaja Meditrade d.o.o. (01)589 4600

PCFOcena

↗ Vgrajenih 16 Mb pomnilnika omogoča večjo izrabo pomnilnika
↙ Nima zooma, rahla požrešnost pri baterijah

"Digitalni aparat, ki ima visoko razmerje med ceno in zmogljivostmi."

80%

KODAK EASYSHARE DX4330

118.000 SIT Kodak

Kodakov DX4330 je brez dvoma najkvalitetnejši digitalni fotoaparat na tem testu. Preprost zaključek sledi iz tega, da je njegov CCD velikosti 3,3 megapiksla, kar dejansko pomeni 3.1 megapiksla veliko površino, ki zajema podatke.

Vizuelno se DX4330 ne razlikuje kaj dosti od CS4210. Seveda ima drugačno oznako in tudi teža se je dvignila za odstotek ali dva, drugače pa se Kodak drži preverjene in dobro zamišljene konstrukcije. Če napravi še nadalje primerjamo, najdemo kar lepo število novosti. Najprej najdemo optični zoom, ki vam bo želeni predmet ali osebo približal za trikrat. Nadalje je tu še napredni digitalni zoom, ki bo zadevo povečal še za 3.3-krat, seveda na račun ločljivosti. Bliskavica ni bila deležna nadgradnje in ostaja pri štirih načinih delovanja. Zadnja stran naprave je precej podobna šibkejšemu modelu CX, ima pa isti kvaliteten LCD, ki omogoča lepo gledljivost tudi v slabših pogojih, npr. zunaj ob močnem soncu.

Mogoče največja sprememba glede na manjši model je možnost zajemanja videa. Zajemanje poteka v formatu Quick Time Motion JPEG, z vgrajenim mikrofonom pa lahko dosežete dokaj solidne rezultate. Le poskrbeti je potrebno za primerno osvetlitev, saj boste drugače dobili le nerazpoznavne zmazke. DX4330 nadaljuje lepo lastnost posedovanja vgrajenega 16 Mb pomnilnika, z možnostjo vgraditve pomnilniške kartice MMC. Zanimivo pa je dejstvo, da DX4330 nima vgrajenega samodejnega pokrova leče. Manjši modeli ponavadi vsebujejo pokrov za leče ali pa zahtevajo ročno odkrivanje sprednje plošče. DX4330 pa ima ločen pokrov, ki ga moramo sneti pred uporabo.

→Podrobnosti

Tipalo CCD 3.3 megapiksla
Najvišja ločljivost 2160 x 1400
Vrsta pomnilnika SD/MMC
Priložena kartica vgrajenih 16 Mb
Optični zoom 3x
Digitalni zoom 3,3x
Načini bliskavice 4
Mere 110 x 66 x 39 mm
Teža 210 g
Na spletu www.kodak.com
Prodaja Meditrade d.o.o. (01)589 4600

PCFOcena

↗ 3,3 megapiksla velik CCD je prednost pred konkurenco
↙ 16 Mb pomnilnika je malo za tako velik CCD

"Najzmogljivejši fotoaparat na tem testu daje mnogo lepše slike od konkurence."

84%

corega

Najzgodnejši fotoaparati so znani pod imenom "camera obscura", za izdelavo trajnih slik pa sta jih priredila Francoza Joseph Nicéphore Niepce in Louis-Jacques-Mandé Daguerre v dvajsetih letih 19. stol.

LOGITECH POCKET DIGITAL CAMERA

35.880 SIT Logitech

Če pomislim, sem takšno napravico videl že prej. Tudi vi ste jo, če le ste si ogledali katerega izmed filmov o Jamesu Bondu. Logitech je namreč izdelal resničen fotoaparat, ki je velikosti malce večje kreditne kartice, tehta pa toliko kot povprečen svinčnik. Vse to za resnično nizko ceno.

Seveda v tako malem ohišju in za takšno ceno ni mogoče pričakovati naprave, ki bi slikala kot Michelangelo. Nasprotno, CCD velikosti 0,3 megapiksla pomeni slabotno zajemanje podrobnosti ter igre luči in senc. Prav tako lahko pozabite na kakršen koli zoom ali bliskavico. Vendar to ni nujno problem. Se boste pač malce bolj sprehajali naokoli, preden boste posneli sliko, kar nenazadnje pomeni, da boste z nakupom tega fotoaparata poskrbeli za svoje zdravje. Pomanjkanje bliskavice vas bo pestilo v premalo osvetljenih prostorih in ponoči žal tudi polna luna ne bo pomagala. Resnično bo potrebno tajni dokument, ki ga želite posneti, prenesti v bolj osvetljen prostor.

Nadalje lahko pozabite na kakršno koli nastavljanje procesa slikanja, odpišite tudi LCD zaslon, na katerem bi videli, kaj ste posneli. Ne, ta naprava je tako zelo preprosta, da težko najdete kar koli preprostejšega. Pri baterijah boste rešeni priklopa na energetsko omrežje, saj se baterije polnijo kar preko kabla USB ob priklopu na vaš računalnik. Seveda, če ste na dopustu, boste morali zraven tovoriti tudi prenosni računalnik. Vgrajenega 16 Mb pomnilnika ni mogoče razširiti, količina pa zadošča za 52 posnetih slik v najvišji možni ločljivosti, ki je 640 x 480 pik. Slike, ki jih dobimo, so zadovoljive, le prostor mora biti dovolj svetel, uporabite jih pa lahko kvečjemu na spletu ali za pošiljanje po e-mailu in ne za tiskanje.

→Podrobnosti

Tipalo CMOS 0,3 megapiksla
Najvišja ločljivost 640 x 480
Vrsta pomnilnika vgrajen, 16 Mb
Priložena kartica nima
Optični zoom nima
Digitalni zoom nima
Načini bliskavice nima
Mere 88,5 x 56,5 x 10 mm
Teža 54 g
Na spletu www.logitech.com
Prodaja Izid d.o.o. (01) 242 8340

PCFOcena

↗ Ličnost, priročnost, izjemno majhna teža
↙ Ni mogoče razširiti pomnilnika, nizka ločljivost

"Vsekakor napravica, s kakršno je naokoli skakal Sean Connery kot James Bond."

70%

Kako smo testirali

Prigode v laboratoriju PCF

Testiranje je potekalo na precej preprost način. V laboratorij smo postavili stol ter osvetljavo in na stol posadili našega Boštjana. Nato smo ga nabliskali, kolikor so bliskavice zmogle, kar je revežu pustilo kar nekaj problemov, kot na primer panično zaviranje avtomobila, kadar mu kdo pobliska z dolgimi lučmi, ali pa dirjanje v zaklonišče v času nevihte. Zbrane slike smo nato primerjali med sabo in tako prišli do zaključkov, ki jih berete. Zbranih slik žal nikoli ne boste mogli videti, saj jih je Boštjan lastnoročno zbrisal, nato pa še formatiral disk.

Kaj iskati

Osnovno vodilo nakupov je zajeto spodaj

Velikost CCD-ja

Velikost CCD-ja vam pove, koliko točk vsebuje tipalo. Preprosta logika vam lahko pove, da več kot jih je, boljša bo slika.

Zoom

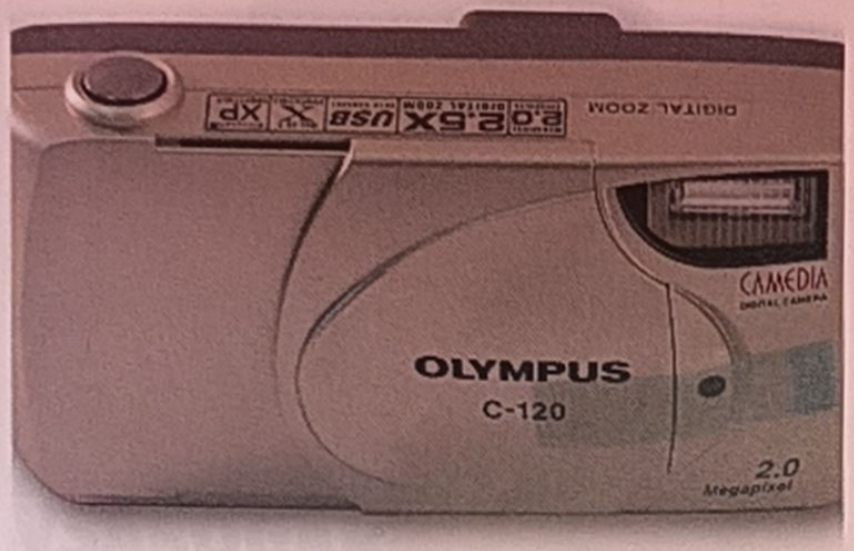
Optični zoom pomeni, da ima naprava v sebi objektiv, ki vam določeno točko približa. Višja kvaliteta pomeni bolj čisto sliko ob povečavi. Digitalni zoom poveča dano točko z interpolacijo in posledično zniža ločljivost.

LCD zaslon

LCD zaslon je vitalen del naprave. Na njem vidite, kaj boste slikali, kaj ste slikali, ter prikazuje menije, v katerih se nahajajo vse nastavitve.

Pomnilnik

Količina pomnilnika je izredno pomembna. Pri najvišji ločljivosti boste priložene pomnilniške kartice kaj hitro zapolnili. Pomemben je tudi tip pomnilniške kartice, saj standardi med sabo niso združljivi.



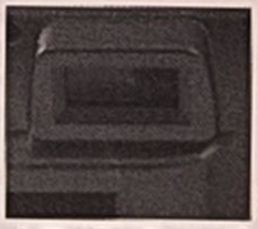
OLYMPUS CAMEDIA C-120

70.800 SIT Olympus

Olympus je dobro znano podjetje, ki je prisotno na področju digitalnih fotoaparatov že od samega rojstva te tehnologije. Model C-120 spada med manjše na tem testu, kar lahko sami vidite na sliki.

Kompakten model pa ne pomeni vedno slabosti. C-120 je opremljen s CCD-jem velikosti 2 megapiksla, kar seveda zadostuje za osnovno amatersko delo. Žal boste zaman iskali zoom, ki ga pri tem modelu ni. Torej, kako vas bosta dva megapiksla in pomanjkanje zooma zadovoljila? Kot prvo je tu prisotna Olympusova priznana kvaliteta, kar pomeni njihove lastne leče. Nadalje je uporabljen klasičen zagon naprave, s tem, da jo raztegnemo. Takrat odkrijemo leče in zabava se lahko začne. Napravi je priložena 8 MB velika kartica SmartMedia, na katero resnično ne moremo posneti veliko, saj je prostora za 5 slik pri najvišji ločljivosti, ki znaša 1600 x 1208 (Super High Quality). C-120 poseduje kar nekaj naprednih nastavitev slikanja, med drugim tudi šest načinov za bliskavico.

Na zadnji strani naprave najdemo dokaj spodoben LCD zaslon, kateremu družbo dela sistem tipk v obliki deteljice ter seveda klasično iskalo. LCD tudi za nekaj sekund pokaže sliko, ki ste jo pravkar posneli, kar pa vam daje dovolj časa, da ocenite, če ste ujeli pravi trenutek ali ne. Je to vse, kar vam C-120 nudi? Ne, še zdaleč ne. Lahko zajamete tudi film v formatu Quick Time Motion JPEG, čeprav v primeru uporabe priložene kartice to pomeni le drobcen filmček. Seveda je kvaliteta cenovnemu razredu primerna, a bo za poigravanje oziroma snemanje najnujnejšega povsem zadostovala.



→Podrobnosti

Tipalo CCD 2 megapiksla
Najvišja ločljivost 1600 x 1208
Vrsta pomnilnika Smart Media
Priložena kartica 8 Mb
Optični zoom nima
Digitalni zoom 2,5 x
Načini bliskavice 6
Mere 123 x 65 x 44,5 mm
Teža 190 g (brez baterij)
Na spletu www.olympus.com
Prodaja Olympus Slovenija (01)236 3310

PCFOcena

↗Mala naprava ima dovolj velik CCD za izdelavo lepih slik
↙Žal nima zooma

"Manjši Olympus navduši s preprostostjo uporabe."

77%

OLYMPUS CAMEDIA C-220 ZOOM

84.000 SIT Olympus

Povsem logično je, da bo Olympus ponudil kupcem tudi malenkost zmogljivejši model digitalnega fotoaparata. Seveda od C-220 nikar ne pričakujte desetih megapikslov ter Hubblovih leč. Ne, zadeva se uvršča v spodnji del Olympusove ponudbe, zaradi česar je tudi uvrščena v ta test.

Camedia C-220 Zoom vas bo že na prvi pogled očarala. Resnično lepo oblikovan digitalni fotoaparat, ki se požene tako, da odprete sprednji pokrov, ki pokriva leče ter iskalo. Ob tem se samodejno izvrže še bliskavica in pripravljeni smo za delo. Tipalo CCD je sestavljeno iz dveh megapikslov, v čemer se ne razlikuje od modela C-120. Tudi priložena pomnilniška kartica je tipa Smart Media in žal je tudi tu velikosti 8 Mb. Za kakršno koli obsežnejše delo je tolikšna kapaciteta resnično premalo. Sistem menijev ostaja enako dobro pregleden in uporaben. Kar pa C-220 razlikuje od manjšega modela je zoom. Seveda ne govorim o digitalnem zoomu, katerega posedujejo vse tovrstne naprave, temveč o optičnem zoomu, ki vam bo želeno stvar povečal za trikrat. samodejna tipala se odlično obnesejo v navezi z lastnimi lečami, tako da bodo slike videti vedno ostre in lepe, razen če vztrajate pri ročnem načinu in obenem nimate pojma o fotografiranju.

Tudi bliskavica ima precej različnih načinov delovanja (pri Olympusu menijo, da je izklopljeno stanje vredno omembe) in bo dodobra osvetlila prostor v primeru prevelike zatemnjenosti.

Eden izmed zanimivih podatkov o napravi pa je tudi ta, v kakšnih pogojih jo lahko uporabljate. Pri konkurenci je podatke o zahtevanem delovnem okolju namreč izjemno težko najti, medtem ko Olympus jasno pravi, da njihove naprave delujejo v območju med nič in štiridesetimi stopinjami Celzija. Torej, pozimi, ko bo zunaj zmrzovalo, jo imejte na toplem.

→Podrobnosti

Tipalo CCD 2 megapiksla
Najvišja ločljivost 1600 x 1208
Vrsta pomnilnika Smart Media
Priložena kartica 8 Mb
Optični zoom 3x
Digitalni zoom 2,5x
Načini bliskavice 6
Mere 112 x 62 x 35 mm
Teža 174 g (brez baterij)
Na spletu www.olympus.com
Prodaja Olympus Slovenija (01)236 3310

PCFOcena

↗Solidna izgradnja, dobre slike
↙Lahko bi dobili vsaj 16 Mb kartico

"Večji izmed Olympusov se je izkazal za zgledno napravo."

80%

corega

Fotografija je metoda snemanja slike predmeta s pomočjo svetlobe ali radiacije na občutljiv material.

PANASONIC LUMIX DMC-LC20S

101.169 SIT Panasonic

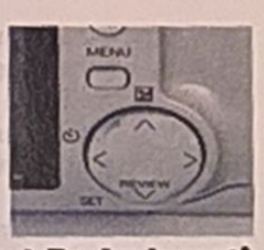
Lumix je Panasonicova ideja majhnega, kompaktnega in privlačnega digitalnega fotoaparata. Priznati je potrebno, da vse to resnično drži.

Mali Lumix je nadvse klasične oblike, pravzaprav bi ga oblikovalci označili kot "retro", saj je njegov videz podoben napravam, ki so se prodajale v času mojega otroštva. Toda, naj vas videz ne prevara, Lumix je sodoben digitalen fotoaparat, katerega CCD je dvo-megapikselni. Panasonic pravzaprav trdi, da je ta velikost efektivna, kar pomeni, da je celotna velikost 2,1 megapiksla, tistih sto tisoč pikslov pa odpade zaradi vpenjave in nenatančnosti. Tako torej dobimo resnična dva megapiksla.

Panasonic se tudi zaveda, da niso svetovno priznani mački, kar zadeva optiko in leče. Zaradi tega so poprosili svetovno znano Leico, naj jim izdela potrebne dele fotoaparata. Rezultat so tako resnično kvalitetni posnetki, ki bodo navdušili vsakega amaterja. Optični zoom je trikratni, prisoten pa je seveda tudi dvakratni digitalni zoom. Avtomatika je seveda prisotna na vsakem koraku upravljanja, odločimo se le med petimi različnimi možnostmi nastavljanja osvetlitve, vse ostalo naredijo mali škratje znotraj pokrova.

Na zadnji strani pa se nahaja največje razočaranje te, drugače odlične naprave. To je namreč LCD zaslonček, ki pa je praktično neuporaben. Slika na njem je tako temna, da šele ob največji svetlosti zaslona kolikor toliko zaznavamo, kaj pravzaprav slikamo. Škoda, saj je drugače naprava pohvale vredna.

V paketu dobimo tudi 8 Mb pomnilniško kartico SD, ki je, ponovno, primerna le za najbolj osnovno delo, za kaj več, pa bo potreben ponoven sprehod v trgovino.



→Podrobnosti

Tipalo CCD 2,1 megapiksla
Najvišja ločljivost 1600 x 1200
Vrsta pomnilnika SD/MMC
Priložena kartica 8 Mb
Optični zoom 3x
Digitalni zoom 2x
Načini bliskavice 5
Mere 99 x 66 x 40,5 mm
Teža 247 g (brez baterij)
Na spletu www.panasonic.com
Prodaja Aroba d.o.o. (080) 1590

PCFOcena

↗Leicine leče navdušujejo s čistostjo slike
↙LCD zaslon je preslabo osvetljen

"Drugače odličen digitalni fotoaparat kazi slab LCD."

76 %

SONY CYBERSHOT DSC-P51

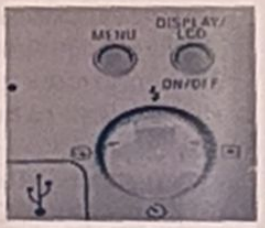
87.906 SIT Sony

Pravzaprav si testa katere koli naprave v računalništvu ne gre zamisliti brez udeležbe uglednega japonskega podjetja Sony. Kot je vsem lahko jasno, ta gigant ponuja popolno paleto izdelkov tudi na področju digitalnih fotoaparatov. O njihovem težkem orožju lahko berete opis nekaj strani naprej, tu pa opisujemo model P51, namenjen širšim množicam.

Najprej razčistimo nekaj o ergonomiji. P51 je daleč najbolj prijetna naprava za držanje in upravljanje. Zajemalni del naprave je pomaknjen močno levo, kar zna motiti vse tiste, ki se oklepate fotoaparatov pijani plota. CCD meri 2,1 megapiksla, kar pomeni dejanska 2 megapiksla, ki zajemata sliko. Bliskavica ima pol ducata nastavitev, prav tako mrgoli samodejnih pomagal pri fotografiranju. Pri izdelavi leč si niso pomagali s katerim od priznanih izdelovalcev, ampak so zanje poskrbeli kar sami. Seveda bi uporaba leč podjetja kalibra Carl Zeiss ceno močno dvignila.

Na zadnji strani tako najdemo odličen LCD prikazovalnik, ki navdušuje z odličnostjo. Sistem menijev je obsežen, a pregleden. Razočara le ena tipka, točno tista, ki domuje tudi v vseh višjih modelih. To je potisk večsmernega gumba, namenjen potrditvi, za katerega nikoli ne boste prepričani, kako ga pritisniti, da bi ga dosegli. Če odmislimo to neprijetnost, je ostalo navdušujoče. Slike pristojijo kvaliteti podjetja, a je fotoaparat malce občutljiv na premalo osvetlitev prostora, saj bliskavica ni med najmočnejšimi.

V paketu dobite tudi 16 Mb veliko pomnilniško kartico, ki pa je žal tipa Sony Memory Stick. Žal, pišem zato, ker je povsem nezdružljiva s konkurenco. Tako ne boste našli čitalcev pomnilniških kartic, ki bi podpirali Sonyjev sistem.



→Podrobnosti

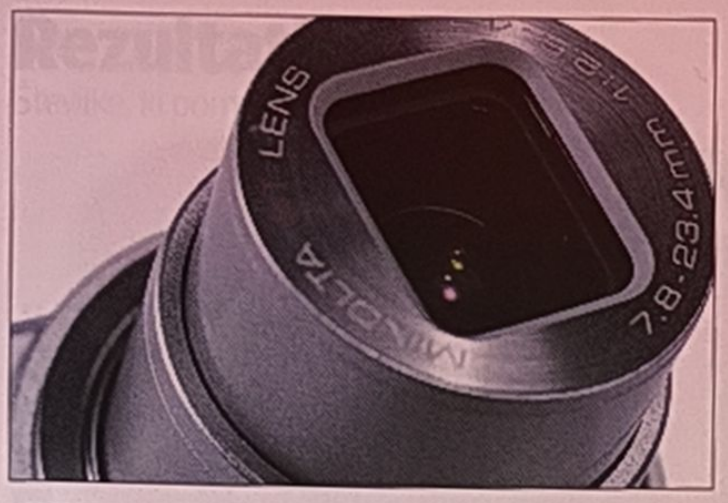
Tipalo CCD 2,1 megapiksla
Najvišja ločljivost 1600 x 1200
Vrsta pomnilnika SMM
Priložena kartica 16 Mb
Optični zoom 2x
Digitalni zoom 3x
Načini bliskavice 5
Mere 127 x 58 x 47 mm
Teža 275 g (z baterijo in kartico)
Na spletu www.sony.com
Prodaja Medis d.o.o. (01)563 4018

PCFOcena

↗Pregledni meniji, dober LCD, preprosta uporaba
↙Trmasto vztrajanje pri nezdružljivem pomnilniku

"Klasična Sonyjeva stopnja kvalitete, ki ne razočara."

79 %



AVTOMATIKA ZA VSAKOGAR

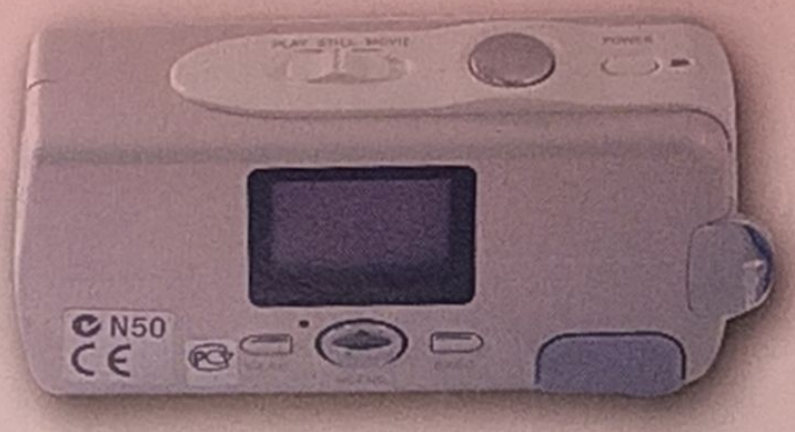
Kaj pravzaprav dela vsa ta avtomatika?

Tipičen digitalni fotoaparat pri privzeti nastavitvi izmeri stopnjo svetlobe ter oddaljenost od objekta in sam nastavi širino in hitrost zaslonke, da dobimo pravo nastavitev. Če se odločimo, da bomo sami nastavili širino zaslonke, se fotoaparat potrudi in sam nastavi hitrost zaslonke, da ponovno dobimo optimalno nastavitev. V primeru, da sami odločamo o hitrosti zaslonke, bo aparat ustrezno nastavil širino zaslonke. Če pa so vam zrasla krila, ali pa ste strokovnjak, boste sami nastavili tako širino, kot tudi hitrost zaslonke in fotoaparat vam bo plaho svetoval optimalno nastavitev in si mislil svoje. Poznavalci bodo cenili te možnosti, za ostale je tu avtomatika.

KOMPENZACIJA ODPRTOSTI ZASLONKE

Proizvajalci porabijo milijone za prepričevanje ljudi, da njihovi sistemi merjenja delujejo.

Seveda. Ni problem vgraditi sistem večsegmentnih goriščnih vzorcev, ki analizirajo distribucijo svetlobe in jo primerjajo z bazo desetih trilijonov tipičnih fotografij – a imajo majhno pomanjkljivost. Ne ločijo črnega od belega. Sicer znajo ločiti temno od svetlega, toda če sistem usmerite v črno mačko, bo pomislil, da je nekdo ugasnil luč. Rezultat? Zaslonka se odpre tako na široko, dokler črna mačka ni normalne, povprečne sive barve. Naredite podobno stvar na smučanju, tokrat v obratni smeri. Usmerite se v sneg in sistem bo takoj pomislil, da je sonce postalo supernova in zaprl zaslonko na velikost konice ošiljene bucike. Točno zaradi tega imamo kompenzacijo odprtosti zaslonke – da so lahko predmeti na slikah temni ali svetli, ne pa sivi.



SONY CYBERSHOT DSC U10

81.144 SIT Sony

No ja, Sony pač zna. Če je lahko izdelal Aiba, je lahko izdelal tudi U10. U10 je namreč najbolj srčkan digitalni aparat na testu. Ko sem ga pokazal najdražji, se je tako navdušila nad njim, da sem jo komajda prepričal, da je napravo potrebno vrniti dobaviteljem. Pravzaprav mi je njena navdušenost dala misliti, kornu je ta fotoaparat pravzaprav namenjen.

Če iščemo najbolj očitno kvaliteto U10, potem bosta to vsekakor velikost in oblika. Po velikosti je še najbolj primerljiv z Logitechovo Pocket Camero, vendar se zasnovi precej razlikujeta. Logitech je izjemno tanek, medtem ko U10 nadomesti velikost v globini. Preprosto povedano, lahko ga skrijete v pest. Kljub majhnosti pa se v globinah skriva mnogo dobrot. Prisotna je bliskavica z več načini delovanja, žal pa ne poseduje zooma. Če bi ga, bi to pomenilo, da bi pustil konkurenco močno zadaj.

Tako pa je pač primerljiva. Jedro naprave je 1,3 megapiksla velik CCD, kar bo dovolj za preproste slike. Seveda nihče ne pričakuje visoke stopnje profesionalizma od takšnega digitalnega aparata. Na zadnji strani najdemo majhen, a priročen LCD, kjer seveda vidimo, kaj bomo slikali. Zaradi majhnosti ni kukala, so pa ostale funkcije in meniji klasične zasnove in zelo dobro pregledni. Nenazadnje je tudi vklop naprave zanimiv, saj je tak, kot pri Olympusih, torej se fotoaparat vklopi, ko odprete ščitek objektiva.

Kaj je še potrebno zapisati o tej napravi? Priložena je 8 Mb velika pomnilniška kartica Sony Memory Media, lahko pa si kupite tudi dodatnih 128 Mb, kar bo pomenilo ogromno količino posnetkov.

→Podrobnosti

Tipalo CCD 1,3 megapiksla
Najvišja ločljivost 1280 x 960
Vrsta pomnilnika SMM
Priložena kartica 8 Mb
Optični zoom nima
Digitalni zoom nima
Načini bliskavice 5
Mere 85 x 29 x 40
Teža 118 g (z baterijo in kartico)
Na spletu www.sony.com
Prodaja Medis d.o.o. (01)563 4018

PCFOcena

↗ Privlačen izgled, mnogo funkcij za tako malo napravo
↙ Pogrešamo zoom, cena mu ni v prid

"Uživa navdušenje ženskega dela prebivalstva – upravičeno!"

75 %

corega

Beseda fotografija izvira iz grškega photos (svetloba) in graphein (risati), prvi pa jo je uporabil znanstvenik Sir John F.W. Herschel leta 1839.

WAITEC CADDY 03

15.825 SIT Waitec

Joj, joj, joj. Sicer ne vem, kaj točno je bil motiv, ki je vodil Waitecove snovalce v izdelavo tega čudesa, toda, če vprašate mene, so ga najverjetneje načrtovali prodajati poleg pralnih praškov.

Caddy 03 (ime je, kot vidite, zelo, zelo atraktivno) je torej naprava, kateri lahko rečemo tudi digitalni fotoaparat. Žal kvalitativno zaostaja za ostalimi prav toliko, kot bi zaostal za zmagovalcem jaz, če bi tekmovali v maratonu (upoštevajte prosim, da ga komajda prevozim z avtomobilom, med tekom pa bi sigurno vsaj petkrat umrl ...). Za osnovo mu služi zastarela tehnologija CMOS, pa še ta zaznava ločljivost 640 x 480, kar pomeni, da se sestoji iz dobrih tristo tisoč pikslov (0,3 megapiksla za tiste, ki imajo težave pri matematiki). O kakršnem koli zoomu lahko samo sanjarite, saj nima ne optičnega ne digitalnega.

Pravzaprav tej napravi več stvari manjka, kot pa jih poseduje. Manjka ji tudi LCD na zadnji strani, tako da si lahko samo mislite, kako dobro je posnetek uspel (nekako tako, kot pri klasičnih fotoaparatih). Nadalje najdemo na seznamu manjkajočih lastnosti tudi bliskavico, kakršne koli nastavitve slike, urejanja slik in podobnih reči, ki se nahajajo pri konkurenci. Ne, Caddy 03 premore gumb za zajem slike ter dva gumba na zadnji strani, s katerima nastavite datum. Premore pa črno-bel LCD velikosti otroškega nohta, ki vam pokaže, pri kateri številki posnetka ste. Vau!

Vendar ni vse tako črno. Caddy 03 premore eno lastnost, ki je ostale naprave na testu ne premorejo. V paketu namreč dobite tudi podstavek, in ob priklopu na vaš PC ter namestitvi priloženega programja dobite spletno kamero. Praktično, toda ... ali je zaradi tega vreden nakupa?

→Podrobnosti

Tipalo CMOS 0,3 megapiksla
Najvišja ločljivost 640 x 480
Vrsta pomnilnika vgrajen, 8 Mb
Priložena kartica nima
Optični zoom nima
Digitalni zoom nima
Načini bliskavice nima
Mere 87 x 59 x 24,5 mm
Teža 75 g (brez baterij)
Na spletu www.waitec.com
Prodaja Acord-92 d.o.o. (01) 583 7230

PCFOcena

↗ Preprostost uporabe
↙ Vse ostalo

"Če ga že dobite v kompletu s pralnim praškom ..."

40%

WAITEC CADDY 24

19.008 SIT Waitec

Hrm, nekoč je nekdo izjavil, da je lažje dajati negativno kritiko, kot pa pozitivno. Kdor koli je to bil, prepričan sem, da ni imel v rokah Waitecovih modelov Caddy, saj bi mnenje takoj spremenil. Kako namreč napisati kritiko o nečem takšnem, kot je Caddy 24?

Za začetek – Caddy 24 ponuja eno resnično veliko spremembo v primerjavi z modelom 03. Poseduje namreč bliskavico. Pravzaprav, če dobro pomislim, je tudi masivnejše oblike in za odtenek bolj trdne izdelave. Da razčistimo tale zadnji stavek. Caddy 03 je namreč resnično slabo izdelan, saj je pokrivalo za USB vtičnico po enourni uporabi nerado skočilo v svoj prvotni položaj. Ta problem se pri modelu Caddy 24 pojavi šele po nekaj urah!

Znotraj plastike se stanje ni kaj dosti spremenilo. Še vedno imamo tehnologijo CMOS velikosti 0,3 megapiksla, kar pomeni zanič slike. Še vedno manjka kakršen koli zoom, imamo pa že prej omenjeno bliskavico. Seveda je bliskavico mogoče vklopiti ali izklopiti, kakšna naprednejša tehnologija, kot je izničevanje neprijetne rdeče barve oči, pa je stvar znanstvene fantastike pri Caddy 24.

Vgrajenega je 8 Mb pomnilnika, ki ga ni mogoče povečati ali zamenjati. Seveda, 8 Mb je malo, toda vedite, da je najvišja ločljivost 640 x 480, kar pomeni, da lahko na teh 8 Mb shranite kar 70 posnetkov. Tudi ta model je mogoče spremeniti v spletno kamero. Na tem mestu naj omenim še to, da obe napravi potrebno posebej nameščati, saj operirata preko gonilnika TWAIN. Če prav premislim, Caddy 24 je očitno namenjen deluxe kompletu pralnega praška in belila. Ne, hvala!

→Podrobnosti

Tipalo CMOS 0,3 megapiksla
Najvišja ločljivost 640 x 480
Vrsta pomnilnika vgrajen, 8 Mb
Priložena kartica nima
Optični zoom nima
Digitalni zoom nima
Načini bliskavice 2
Mere 93 x 60 x 35 mm
Teža 102,5 g (brez baterij)
Na spletu www.waitec.com
Prodaja Acord-92 d.o.o. (01) 5837230

PCFOcena

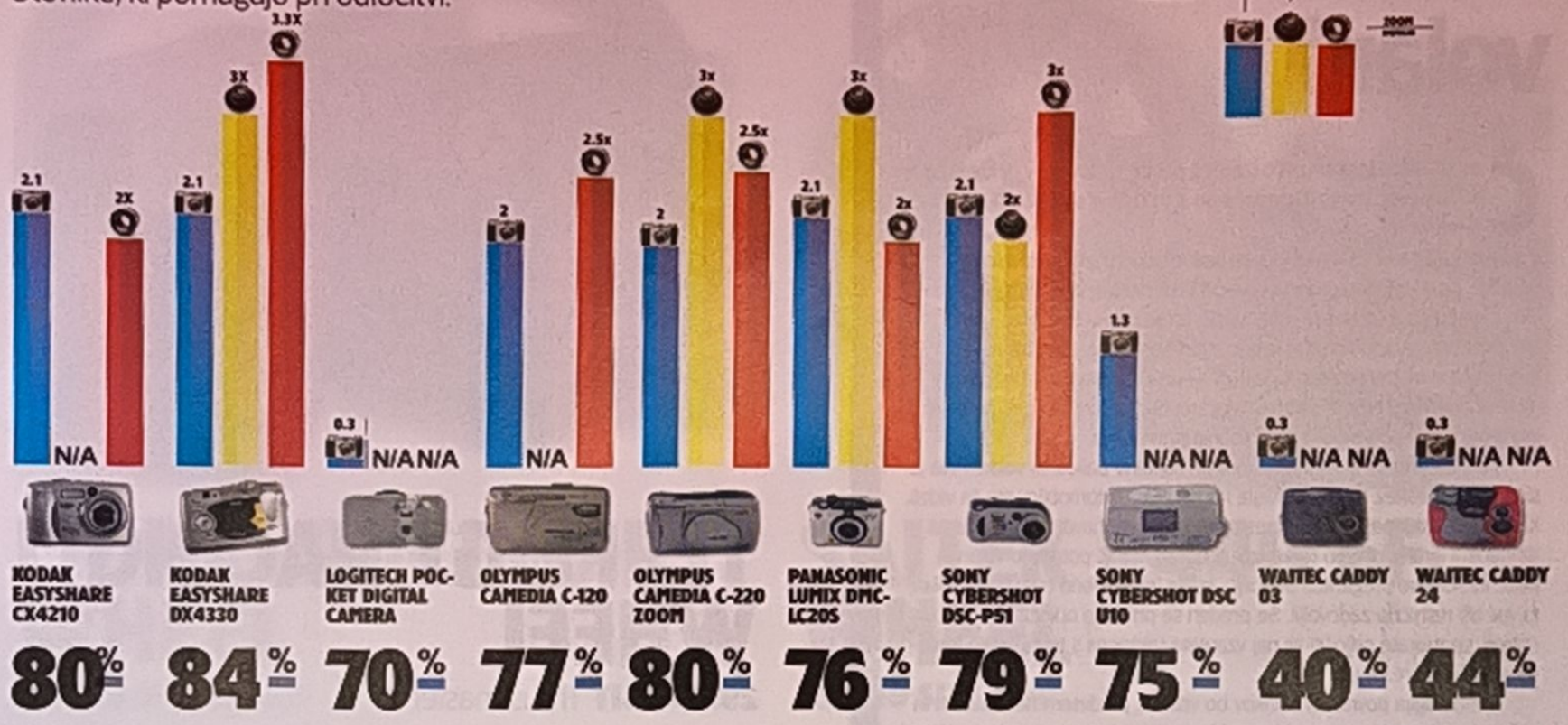
↗ V primerjavi z manjšim modelom ima bliskavico
↙ Še vedno vse ostalo

"Mora biti že res dober pralni prašek ..."

44%

Rezultati

Številke, ki pomagajo pri odločitvi.



NA KONCU PRIDE KONEC

Šele ko se postavijo vse naprave v vrsto, opazimo razlike med njimi.

Resnično je tako. Če imate na voljo samo en digitalni fotoaparat, ga lahko hvalite ali grajate po mili volji, saj nimate primerjave. Tudi sam sem mislil tako, dokler me ni srečala tale parada malih napravic. Šele takrat sem začel ločevati razlike med njimi, šele takrat sem ugotovil, da neizmerno čakanje na zajem slike ni potrebno, če imaš pravi fotoaparat. Ko so se takšne lastnosti neposredno z ramo ob rami primerjale med sabo, ko smo primerjali kvaliteto posnetkov, takrat je padla sodba.

Sodba je vedno kruta do enega in naklonjena drugemu. Tudi tu je tako, saj daleč spodaj najdemo oba Waitecova modela Caddy 03 in 24, ki, milo rečeno, nista za nobeno rabo. Če ga kupite otroku, bo imel nočne more in bo kasneje v življenju plačeval velike denarje psihiatrom za zdravljenje travm. Nadalje imamo obe mini napravici, Logitechovo Pocket Digital Camera in Sonyev Cybershot U10. Obe napravi stavita na kompaktnost in nizko težo, le da je Logitech neprimerno cenejši, Sony pa mnogo bolj zmogljiv. Nato pa pride cela serija fotoaparatov, med katerimi resnično ni velikih razlik. Tu najdemo Olympusova modela C-120 in 220 Zoom, Sony DSC-P51, Panasonicov Lumix ter malega Kodaka CX-4210. Slednji navdušuje predvsem zaradi tega, ker ima res ugodno ceno, glede na kvaliteto, ki jo ponuja, medtem ko Panasonica kazi predvsem cena. Na vrhu nam tako ostane Kodak DX-4330. Preprosto vam ponudi mnogo lepšo sliko, kot konkurenca, saj je njegov CCD mnogo boljši. Začinjen s primerno ceno pomeni privlačen izdelek, ki bo navdušil marsikoga.

Tako, supertesta je konec. Sedaj me čaka le še ena naloga, namreč kako naj prepričam najdražjo, da bo vrnila U10. Sicer je dober, toda ne potrebujem še enega digitalnega fotoaparata. Ah, ženske ...

PCF

preprosto digitalno

Coolpix 2500
- 2,0 mil. pik
- 3x optični zoom 37-111mm
- vrtljivo telo
- Li-Ion aku baterija

Akcija 99.900,00 SIT

www.nikon-image.com

Nikon

uvoznik
GRAFO d.o.o.
Ljubljana
info@grafo.si

Popularizacija fotografije preko postrov in razglednic je bil eden najpomembnejših mejnikov v razvoju umetnosti 20. stoletja.

Force-feedback volani

Časi uporabe igralnih palic (ali, bog ne daj, tipkovnic) v dirkalnih igrah so že davno mimo. Ogledali smo si tri volane s tehnologijo force-feedback.

V kolikor za igranje dirkalnih iger še vedno uporabljate tipkovnico, je najbolje, da si ogledate ponovljeni posnetek kakšne izmed svojih voženj. Ob pogledu na avtomobil boste opazili, da so kolesa bodisi obrnjena naravnost ali pa popolnoma na eno stran, kar povzroči pritisk na tipko – le-ta je namreč pritisnjena ali ne in ni srednje vrednosti za rahlo zavijanje ali zaviranje. Prav tako je s ponavljajočim pritiskanjem na tipko nerodno v vsakem ovinku popravljati smer gibanja avtomobila.

Potrebujete torej analogni nadzor – igralno palico ali volan. Prva je sicer delna rešitev, ampak povejte nam, koliko avtomobilov ste že videli, ki bi imeli vgrajeno palico namesto volana? Zato navdušenci nad dirkalnimi igrami nimajo težke izbire; izbrati je pač potrebno volan in pika. Vendar se preglavice pričnejo, ko se je potrebno odločiti za volan, ki vas bo resnično zadovoljil. Še preden se pričnete odločati za cenovni razred, se morate odločiti ali naj vzamete takšnega s tehnologijo force-feedback ali brez nje.

Tehnologija povratnih učinkov bo vplivala predvsem na realizem in vaš občutek med igranjem. Vrhunski tovrstni volani so sposobni pričarati tudi do 30 različnih učinkov, ki jim je podvržen vaš avtomobil med dirko – od klasičnega zaletavanja v ograjo, do podrhtavanja med hitrim zaviranjem in drsenja po ledu. Seveda pa se najprej vprašajte, ali ste za ta užitek pripravljeni odšteti več denarja in ali vam za število ur, ki jih preživite med igranjem dirkalnih iger, ne bi zadoščal že kakovosten volan brez povratnih učinkov.

Nikola Janković

TM FF GT RACING WHEEL

29.990 SIT Thrustmaster

Želite voziti kot prvak? Guillemotov izdelek se na obroču šopiri s Ferrarijevim žrebcem, vendar gre na srečo tudi za izdelek, ki upravičí licenco. Ob prvem prijemu za debelo gumo, s katero je volan v celoti prevlečen, je jasno, da bo oprijem vseskozi odličen in bo preprečeval podrsavanje v še tako divjih igralnih trenutkih.

Na voljo sta dva programirljiva gumba, štirismerni križec na desni in osemsmerni križec na levi, tako da lahko s pomočjo programske opreme Thrustmapper zadevo programirate na skupaj štirinajst funkcij, kar je več, kot boste kadar koli potrebovali (če ne želite z njim pilotirati USS Enterprise, seveda). Mehanizem, s katerim ga pritrdite na mizo, je najboljši od vseh pri preizkušenih volanih, zadeva pa na vsaki strani volana premore po eno ročico za prestavljanje v slogu dirkalnikov F1, v kolikor se ne odločite za uporabo menjalnika. Žal pa ti ročici dajeta precejšen občutek plastičnosti.

Pedala so relativno stabilna, a plastična; na parketu so se sicer obnesla dobro, hod pri obeh pa je dovolj dolg, da lahko s pridom izkoriščate analogno pospeševanje in zaviranje. Zato pa bi si v obeh stopalkah želeli več upora.

Učinki force-feedback so več kot zadovoljivi ter precej močni, tako da se boste med vožnjo izven ceste v *McRae 2* počutili, kot bi bili udeleženi v pretepu in ne, kot bi igrali računalniško igro. Ob dolgotrajnejšem igranju je tako najbolj primerna nastavitev na 70 % moči učinkov. Volan je izredno udoben, dobro pa deluje tudi z izklopljenimi učinki force-feedback. V kolikor ste posebej zagrizeni, si oglejte nov Thrustmastrov volan F1 Force Feedback, ki je replika tistega iz Ferrarijevega dirkalnika F1, a je na voljo za več kot 40 tisočakov.

→Podrobnosti

Značilnosti Stranski ročici za prestavljanje, z gumo prevlečen obroč, 14 programirljivih funkcij, dodaten menjalnik

Povezava USB

Potrebuje P 133, 16 Mb RAM, Windows 98 SE ali višji, DirectX 7.0, USB priklop

Na spletu http://europe.thrustmaster.com

Prodaja VideoToP, 02 234 12 52

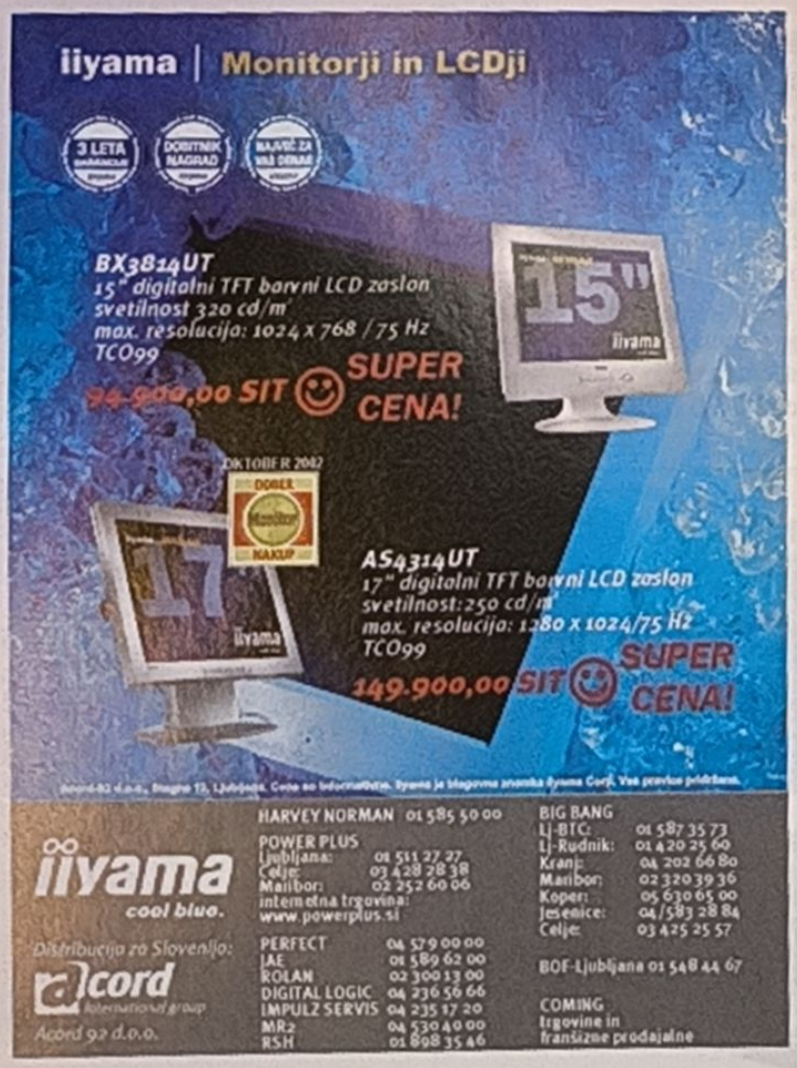
PCFOcena

↗ Odlični učinki, zelo udoben med igranjem

↙ Prelahka pedala, predolgi kabli so včasih v napoto

"Kakovosten volan z dobrimi učinki FF, vendar bi lahko bila izdelava nekaterih delov boljša."

86%



MOMO RACING FF WHEEL

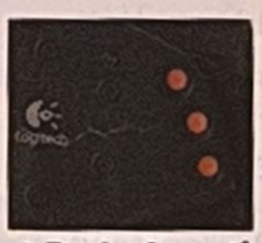
30.990 SIT Logitech

Med Logitechom in Thrustmastrom se boj za prevlado na področju igralnih pripomočkov bije že dolga leta. Oba proizvajalca ponujata kakovostne dodatke in za kateri koli njun izdelek ste se odločili, niste mogli hudo zgrešiti. Na test smo prejeli volan Momo Racing FF, ki pa ga ne smete zamenjevati z njegovim dražjim bratrancem (nad 40 tisočakov) s podobnim imenom. Logitechovi marketingarji so očitno brihtno ugotovili, da bo sloves modela iz višjega cenovnega razreda pozitivno vplival na prodajo cenejše različice.

Ko volan prvič primete v roke, je občutek odličen – obroč je obložen z debelo gumo, tako da sta dober oprijem in udobje tudi tukaj zagotovljena. Volan se ponaša s šestimi programirljivimi gumbi, ki torej omogočajo nastavitev osmih funkcij manj kot pri TM. Tudi Momo ima menjalnik, primeren za rally in turne igre, mogoče pa ga je prestaviti na levo stran – najbrž koristno v primeru, če ste se učili voziti "tam spodaj".

Tudi stranski ročici za prestavljanje sta prisotni, žal pa pri teh velja enako kot pri Thrustmastrovih – sta plastični in ne vlivata pretiranega zaupanja v dolgotrajnost. Mehanizem za pritrjevanje na mizo se pri tanjših mizah (1,5 cm ali manj) izkaže slabše kot pri tekmecu, pa tudi stopalki sta nekoliko lahki, vendar dokaj stabilni in ponavadi ne plešeta preveč. Tudi tukaj smo pogrešali več upora v pedalih.

Sam motor in učinki force-feedback so primerni Logitechovemu ugledu, moč posameznih učinkov pa je (tako kot pri drugih volanih) mogoče nastavljati v priloženem programskem orodju. Imamo pa pri delovanju volana še dve graji; motor je pri posameznih učinkih FF precej glasen in bo moteč, če igrate ponoči, volan pa je tudi slabo deloval, ko smo mu izklopili učinke FF, čeprav tega ne boste počeli najbolj pogosto.



→Podrobnosti

Značilnosti Stranski ročici za prestavljanje, z gumo prevlečen obroč, 6 programirljivih funkcij, menjalnik, ki ga je mogoče prestavljati
Povezava USB
Potrebuje P 166, 64 Mb RAM, Windows 98 SE ali višji, DirectX 7.0, USB priklop
Na spletu
http://www.logitech.com
Prodaja Izid Computers, 01 242 8340

PCFOcena

↗ Kakovostna izdelava, dobri učinki FF
↙ Glasen, želimo stopalki z večjim uporom

"Še drugi volan, vreden tridesetih tisočakov, a s podrobnostmi, ki bi jih želeli videti bolje izvedene."

85 %

SAITEK R440 FF WHEEL

28.990 SIT Saitek

Za razliko od poprej opisanih volanov, prihaja Saitekova ponudba brez licence in se tako tržno najbrž težko kosa s ponudbo tekmecev. Na srečo pa mi gledamo dlje od bleščečega logotipa in si zato oglejmo, kaj zadeva ponuja.

Oblikovanje samega volanskega obroča je v primerjavi z drugima ponudbama nekoliko čudno. Ne samo to, obroč je tudi plastičen, na mestih, kjer bi naj volan držali, pa je guma, ki vsaj preprečuje drsenje in potenje med igranjem. Na sredini obroča se nahajajo neonske lučke, ki različno utripajo glede na moč učinkov force-feedback, tako da bi pri Saiteku najbrž lahko razmišljali o pridobitvi licence za *Knight Raiderja?* Kakor koli že, volan prihaja s štirimi programirljivimi gumbi (najmanj na testu), premore pa tudi stranski plastični ročici za prestavljanje. Mehanizem za pritrjevanje na mizo je najmanj trpežen in pri vsakem nameščanju Saiteka smo se dobesedno spraševali, če bo preživel torturo.

Tudi pedala so nekonvencionalna – stopalki sta namreč pritrjeni z zgornje strani, podloga pa razdeljena na del za stopalki in del za počivanje stopal, tako da je lažja, kot pri konkurenci. Vendar pa izvirno oblikovanje zaradi kota, pod katerim pritiskate na plin in zavoro, pripomore k temu, da podlage med igranjem ni potrebno pretirano preganjati po sobi. Stopalki sta plastični in kot tudi pri konkurenci brez večjega upora, volan pa se tudi priklopi enako kot druga dva, preko vhoda USB in tako je namestitev takojšnja.

Učinki tresljajev in drugih učinkov bodo sicer zadovoljili povprečnega igričarja, vendar je treba povedati, da so občutno šibkejši, kot pri tekmecih. Če jih nastavite na maksimum, se da preživeti, vendar jih tudi takrat ne moremo primerjati s tistimi pri Thrustmastru in Logitechu.

→Podrobnosti

Značilnosti Stranski ročici za prestavljanje, plastično-gumijasti obroč, 4 programirljivi gumbi, dodaten menjalnik
Povezava USB
Potrebuje P 133, 16 Mb RAM, Windows 98 SE ali višji, DirectX 7.0, USB priklop
Na spletu
http://www.saitek.com
Prodaja Big Bang Mega, 01 587 35 36

PCFOcena

↗ Inovativno oblikovanje stopalk
↙ Slab mehanizem za pritrditev, šibki učinki

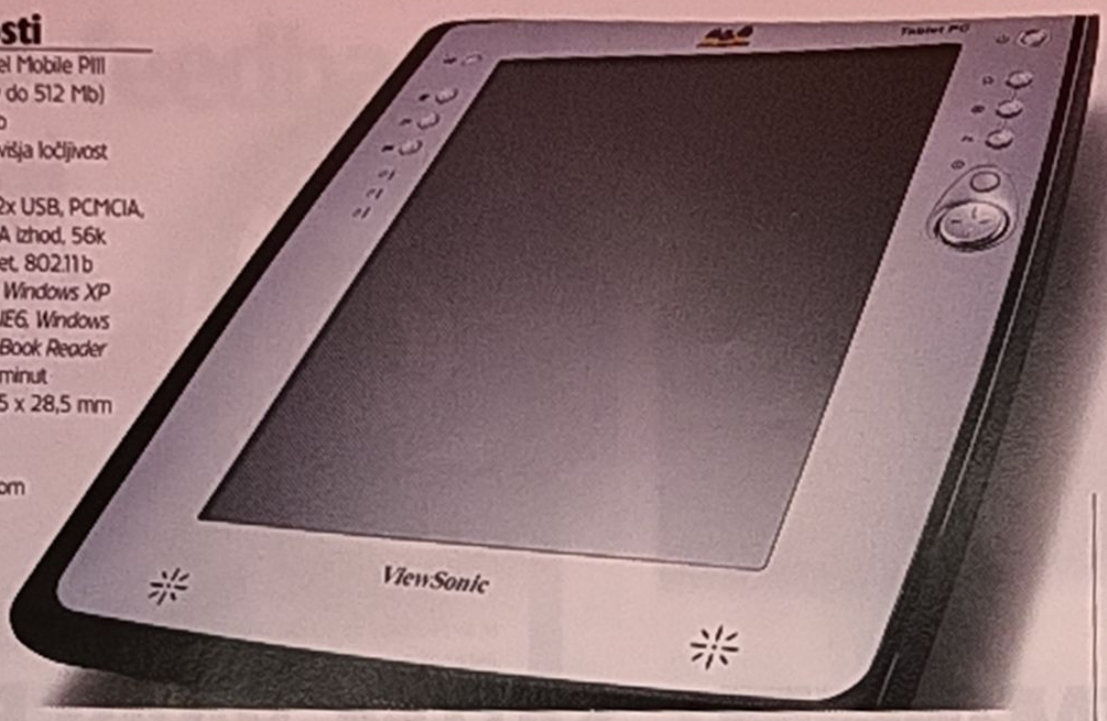
"Sicer soliden FF volan, vendar ne more popolnoma parirati obema velikanoma industrije."

74 %

Chrysler je med 2. sv. vojno izdeloval bombnike B-29, s katerimi je ameriška vojska bombardirala Japonsko, Mitsubishi pa lovce Zero, ki so bombnike prestrezali. Podjetji sedaj skupaj izdelujeta avtomobile v skupni tovarni, imenovani Diamond Star.

→Podrobnosti

Procesor 866 MHz Intel Mobile PIII
RAM 256 Mb (razširitev do 512 Mb)
Trdi disk Toshiba 20 Gb
Zaslon 10,4-palčni (najvišja ločljivost 1.024 x 768)
Povezljivost FireWire, 2x USB, PCMCIA, CompactFlash, mini-VGA izhod, 56k modem, 10/100 Ethernet, 802.11b
Programska oprema *Windows XP Tablet Edition, Outlook, IE6, Windows Media Player, Acrobat, eBook Reader*
Trajanje baterije 135 minut
Dimenzije 288 x 252,5 x 28,5 mm
Teža 1,54 kg
Na spletu
www.viewsoniceurope.com



>>Kombinira obliko in funkcije prenosnega PC-ja s sposobnostmi dlančnikov

TABLET PC V1100

700.000 SIT Viewsonic

Toliko denarja za tehnologijo, ki posnema delovanje pisala in papirja? Hm ...

Priznamo, da dandanes že dobite notesnike, ki so cenejši, manjši, tanjši in hitrejši, vendar tablični PC-ji predstavljajo popolnoma nov način mobilnega dela. Viewsonic je prvi jurišal na obale potrošnikov s tabličnim PC-jem in mi smo se morali precej potruditi, da smo prejeli svoj izvod na test pravočasno za to številko revije. Viewsonicova naprava se odpove tradicionalni tipkovnici in jo zamenja z elektromagnetnim pisalom za vnos podatkov ter je prva med številnimi ponudbami tabličnih PC-jev, ki kombinirajo obliko in funkcije prenosnega PC-ja s sposobnostmi dlančnikov.

Riši, piši

V1100 ima zaobljene robove, ki omogočajo udobno držanje kot podlago za pisanje na papir – ali pa še bolje, če si lahko predstavljate, otroško igračo napiši-in-zbriši v vrednosti 700 tisočakov. Kar zadeva moč, V1100 ni vrhunec tehnologije, vendar tudi počasnè ne. Naprava vključuje 833 MHz procesor PIII-M, ponaša se z 256 Mb RAM-a in prihaja z 20 Gb 2,5-palčnim Toshibinim trdim diskom. Sicer trpi za pomanjkanjem tipkovnice, miške in CD enote, vendar se lahko pohvali za razširitvenimi mesti PCMCIA, FireWire, CompactFlash in dverna vmesnikoma USB. In kot vsak sodoben notesnik, vsebuje tudi V1100 56k modem ter 10/100 Ethernet in možnost povezave v brezžično omrežje po standardu 802.11b.

Ker nima tipkovnice ali miške (čeravno ju lahko dodate preko USB-ja), se V1100 zanaša na vnos podatkov preko pisala. LCD zaslon je previečen z elektromagnetno ploskvijo, ki omogoča pisanje in klikanje po njej. Za razliko od dlančnikov, tablični PC-ji niso občutljivi na dotik, temveč na dotik pisala, tako da lahko med pisanjem/risanjem roko naslonite na zaslon, ne da bi sistem to zaznal kot premikanje kazalca. Da bi izkoristil vse nove lastnosti, je Microsoft razvil novo različico *Win XP Pro* za tablične PC-je. *Windows XP Tablet PC Edition* dodaja nekaj novosti, zares impresivno programsko opremo za prepoznavanje pisave, vgrajeno prepoznavanje govora in *Windows Journal*, ki omogoča shraniti zapiske v vašem rokopisu ter ga nato pretvoriti v klasično pisavo Times New Roman, velikosti 12 pik.

Gospodar pisarne

V1100 je prav prijetno oblikovan in dovolj kompakten, da ga hitro vzljubite. Zaslon lahko obračate, saj zna delovati tako pokončno, kot tudi položno, medtem ko je uporaba pisala presenetljivo učinkovita. Kljub temu pa moramo ostati skeptični zaradi koncepta brez tipkovnice. Če PC-je uporabljate dalj časa, potem je velika verjetnost, da znate hitreje tipkati, kakor pisati in čeprav je prepoznavanje pisave zelo dobro, vseeno ni popolno. Ker vam V1100 dovoli pisati, namesto da bi tipkali, mu boste zaradi revolucionarnosti sprva oprostili nekaj nenatančnosti, žal pa se sčasoma izkaže, da je pomanjkanje tipkovnice moteče. Alternativen pristop k izdelavi tabličnih PC-jev (notesnik z LCD zaslonom občutljivim na pisalo, ki ga je mogoče obrniti pred tipkovnico) se bo po našem mnenju izkazal za bolj priljubljenega.

Seveda pa je jasno, da je koncept namenjen prej bojevnikom v pisarniških koridorjih, kakor cestnim bojevnikom, ter da ga bodo najpogosteje uporabljali poslovneži, ki se pogosto udeležujejo sestankov, na katerih si morajo delati hitre zapiske. Prav tako bo prišel prav v okoljih, v katerih je potrebno podpisovati digitalne obrazce ali pa hitro skicirati diagrame. Vendar bo zaradi visoke cene V1100 ostal za večino nas le lepa želja – 700 tisočakov je precej denarja za stroj, ki počne nekaj, kar lahko storite s pisalnim blokom za 300 SIT in pisalom za 90 SIT.

Dean Evans

PCFOcena

↗ Nov način dela, prepoznava pisave, brezžičnost
↙ Drag, zabaven, a včasih naporen za uporabo

»Zagotovo prihodnost prenosnega računalnika, vendar čas tega modela še ni napočil.«

85%

Zelo dobro povezan

Kako lepi vmesniki (in priklopi ter vrata ...)

01 **Čeprav je zaradi svojega koncepta izdelave V1100 zamišljen za uporabo kot primarni računalnik, ga lahko s povezavo na bazno postajo (dobite tri dodatne izhode USB, izhod VGA in brezžično tipkovnico), uporabite kot preprost prenosen zaslon.**

02 **Kljub pomanjkanju tipkovnice, disketne enote in enote CD-ROM/DVD, ima V1100 dobre specifikacije. Ob enem od dveh vrat USB vidimo razširitveno mesto PCMCIA, vmesnik za CompactFlash in IEEE 1394 (drugače znan tudi kot FireWire).**

03 **Tablični PC-ji so oblikovani tako, da so ob prvem priklopu pripravljeni na povezavo v omrežje. Kot večina sodobnih notesnikov, prihaja V1100 s 56k modemom in 10/100 Ethernet povezljivostjo. Microsoftove minimalne specifikacija za tablični PC zahtevajo tudi prisotnost brezžičnega omrežja.**

PO FIAT PUNTO V PCX!

Slika je simbolična

FIAT

AUTOCOMMERCE, d.d.
AVTO TRIGLAV, d.o.o.

PCX computers

PCX Computers d.o.o., Stegne 15, 1000 Ljubljana, tel.: 01 58 19 800, pcx@pcx.si; www.pcx.si
Poslovalnica Maribor: Gosposvetska 29, 2000 Maribor, tel.: 02 25 26 474
Poslovalnica Celje: Kidričeva 3, 3000 Celje, tel.: 03 42 86 700

PRAVILA NAGRADNE IGRE

Nagradna igra se začne 11.septembra 2002, zadnji rok za oddajo nagradnih kartic je 31.12.2002. Rezultati nagradnega žrebanja bodo objavljeni na **www.pcx.si**, 10. januarja 2003, nagrajenec pa bo o prevzemu nagrade obveščen po pošti. Nakup ni pogoj za sodelovanje v nagradni igri. Rezultati žrebanja so dokončni, pritožba ni možna. Nagrada ni prenosljiva in ne izplačljiva. Davek na dobitek plača prejemnik nagrade (Zakon o dohodnini), pred prevzemom nagrade in predloži svojo matično in davčno številko (Zakon o davčnem postopku). V nagradni igri lahko sodelujejo le polnoletne osebe ter podjetja in samostojni podjetniki. Pogoj za sodelovanje v žrebanju nagrade je le pravilno in popolno izpolnjena nagradna kartica. V nagradno žrebanje se lahko vsak sodelujoči vključi samo z eno nagradno kartico. Zaposleni v podjetjih Avto Triglav d.o.o. in PCX Computers d.o.o v nagradni igri ne morejo sodelovati. S sodelovanjem v nagradni igri se prinesitelj ali pošiljatelj nagradne kartice strinja, da so njegovi podatki uporabljeni v tržne namene podjetij PCX Computers in Avto Triglav d.o.o.(do preklica). Za dodatne informacije lahko pokličete na telefon (01) 58 19 800.

Nagradno vprašanje

Kateri model PCX računalnikov je prodajni hit leta 2002?

☐ BASIS ☐ EXACT ☐ EXAM ☐ EXTENSION

(odgovor lahko poiščete na spletni strani www.pcx.si tudi na letaku z akcijsko ponudbo PCX)

Vaši podatki

Ime in priimek: _____

Naslov in pošta: _____

Telefon: _____ Davčna številka: _____

Podpis: _____

Katero osebno vozilo vozite? Znamka in model: _____ Letnik: _____

Podjetjema PCX Computers d.o.o. in Avto Triglav d.o.o. s sodelovanjem v nagradni igri dovoljujem, da me obveščata o novostih iz svojega prodajnega programa (ustrezno označite): **DA NE**

Z žigom pooblaščena PCX prodajalna potrdi vaše sodelovanje v žrebanju.

PCX computers

S pravilno in v celoti izpolnjenim kuponom se oglasite v eni izmed PCX pooblaščenih trgovin ali prodajalcev iz seznama na zadnji strani letaka oz. pokličite na telefon (01) 58 19 800. V trgovini bodo vašo nagradno kartico opremili z žigom. Žigosano kartico lahko oddate v nagradno skrinjo v trgovini ali jo pošljete v kuverti na naslov: PCX Computers d.o.o., Stegne 15, 1000 Ljubljana. Zadnji rok za oddajo kartic je 31.12.2002.

PCX® pooblaščene trgovine: AJDOVŠČINA: MA-KO, TOVARNIŠKA C. 2B, BREŽICE: FORMA BREŽICE, ČRNO 68, CELJE: HARDSTORE, KIDRIČEVA 3, BIROBIT, TEHARSKA 24, ČRNOMELJ: ELCOM, ČOPOVA 1A, GORNJA RADGONA: PLASTROM, PREŠERNOVA 33, GORNJI GRAD: C-Ring Računalništvo, ŠMIKLAVŽ 3a, IDRIJA: ALMAPEK, LAPAJNETOVA 31, ILIRSKA BISTRICA: KAKEŽ, GREGORČIČEVA 28, JESENICE: SSM, C. ŽELEZARJEV 7, KRŠKO: M&D ŠPILER, UL. TONČKE ČEČEVE 20 , LENART: INTELSAT, INDUSTRIJSKA B.Š., ELEKTRON, ILAUNIGOVA 6, LJUBLJANA: PCX COMPUTERS, STEGNE 15, TECH TRADE CENTER, VOŠNJAKOVA 6, LJUTOMER: EPRO, I. KAVČIČA C. 24, MARIBOR: PC SISTEMI, GOSPOSVETSKA 29, MURSKA SOBOTA: IPC CORPORATION, PLESE 5, NOVA GORICA: XENIUM, CANKARJEVA 62, NOVO MESTO: TOMAS, SEIDLOVA 48, PTUJ: SAT-COM, ROGOZNIŠKA 16, ROGAŠKA SLATINA: MREŽA, PRVOMAJSKA 30, BIMAX, KIDRIČEVA 23, SEVNICA: KIN INFORMATIKA, NASELJE HEROJA MAROKA 17, SLOVENJ GRADEC: MIRON, CELJSKA 116, ŠKOFJA LOKA: LOKACOM, KAPUCINSKI TRG 3, TRŽIČ: MELOM, SPODNJA BISTRICA 3, VELENJE: MIRON, Ronkova 4/2, ŽALEC: PC SERVIS, ŠLANDROV TRG 5

PCX® pooblaščeni prodajalci: BIG BANG MEGA s prodajnimi mesti po vsej Sloveniji, COMING in MEDIASVET po vsej Sloveniji, TRIPEX Celje, INTRADE Maribor

Rok za oddajo kuponov: 31.12.2002

IOMEGA ZIP 750 MB

62.500 SIT Iomega

Slaba stran kolektivne izkušnje je, da znamo PC Formatovci vsake toliko časa zapasti v nostalgijo. Le malo tehnoloških novosti v nas ni vzbudilo čustvene reakcije. Tako spomini na prvi dan dela s pogonom Zip vedno sprožijo vodomet solza. Potem ko smo bili leta ujeti v omejitve disket, je bila kapaciteta 100 Mb kot preselitev iz kolibe v vilo na Beverly Hillsu.

Vendar pa nič ne traja večno in Iomega se je morala potruditi, da bi držala korak s CD-R revolucijo. Toda sedaj udarja nazaj z ZIP 750. Ponuja večjo kapaciteto kot CD-R in robustnost, obenem pa podatke bere in zapisuje s hitrostjo 50x – kar je hitreje od katerega koli pogona CD-ROM.

Vendar pa so naši testi – prenašali smo kopico manjših datotek, eno veliko in eno majhno datoteko – pokazali mešane rezultate. Ko smo prenašali veliko manjših datotek, je hitrost pisanja padla na pol Mb/s. Zato pa je eno samo datoteko podobne velikosti prenašal s hitrostjo 2 Mb/s – primerljivo z večino pogonov CD-RW.

K temu dodajte še dejstvo, da so pogon in mediji dragi – več kot 4 tisočake za medij – in krom na šasiji Zip 750 že bledi. Zato pa je vzvratno združljiv – čeprav 100 Mb diskov ni mogoče zapisovati – in diski Zip so zanesljivejši od medijev CD-R.

Kot format, Zipa verjetno ne bo pokopala revolucija širokopasovnih povezav in cenenih pogonov CD-R, vendar so dnevi bleščeče slave dokončno mimo.

Adam Oxford

→Podrobnosti

Vrsta pogona Zunanji
Hitrosti branja/zapisovanja/RW 50x/50x/50x
Povezava USB 2.0 (združljiv z 1.1, kmalu tudi FireWire)
Mediji Zip 750 Mb, 250 Mb, 100 Mb (100 Mb le branje)
Na spletu www.iomega.com
Prodaja Acord-92 d.o.o., (01) 583 72 30

PCFOCena

↗ Robustni in zanesljivi diski, velika kapaciteta
↙ Dragi mediji, ni tako hiter, kot trdijo

»Zip še vedno zapolnjuje pomembno nišo in je edina konkurenca pogonom CD-R.«

77%

COMPAQ IPAQ 3950

190.000 SIT Compaq

Bila je dama, Compaq imenovana, v računalništvu bila je podkovana.
A kmalu so se stvari spremenile posel njen je šel v franže a namesto da bi beračila, s Hewlett-Packardom se je spečala. A kmalu za HP nastopila je groza, ko se je njegova Jornada utopila. Sedaj so le še iPAQi mi pa smo utrujeni.

Prevajalec je dobil nogo – urednik Jornada je mrtva in HP-Compaqova pričakovanja glede iPAQ-a niso nič manj kot svetovna dominacija. Ko boste naslednjič potovali v vagonu prvega razreda (kar pomeni, da si lahko privoščite več od nas), si oglejte, koliko tipov v kravatah čečka po iPAQ-u. Kar precej, kajne?

Prav zato se formula za serijo 3900 le malo spremenila od 3800. Med izboljšave spada daljša operativna doba baterije in popolnoma osvetljen zaslon. Je veliko ostrejši, ni temnih kotičkov in barve so bolj živahne. Ironija je, da je dlančnik najbolj primeren za zabavo – igre in video – a pri Compaqu niso tega mnenja. No, zaradi 400 MHz procesorja je 3950 zelo primerna za igre. Ker so na voljo SimCity 2000, Tomb Raider, FIA in kopica drugih, je iPAQ veliko močnejši od Game Boy Advance, samozvanega kralja prenosnega igranja.

Gre za enega najmočnejših PocketPC kar jih je mogoče kupiti, vendar ne gre za revolucijo.

Alec Meer

→Podrobnosti

Operacijski sistem Microsoft Pocket PC 2002
Procesor Intel PXA250 400 MHz
RAM 64 Mb SDRAM
ROM 32 Mb Flash
Vmesnik USB/serijski/IrDA
Dimenzije 134 x 16 x 84 mm
Teža 184 g
Zaslon 64 k (16-bitov) 3.8-palčna TFT aktivna matrika
Ločljivost 240 x 320
Baterija 14 ur
Drugo Zvočnik, snemalnik, SD razširitvena reža
Na spletu www.compaq.com
Prodaja DISS d.o.o., (01) 500 95 83

PCFOcena

↗ Močan, dobro oblikovan
↙ Neizkoriščena strojna oprema

»Najmočnejša serija iPAQ dosedaj – vendar bi lahko Compaq poskrbel za več inovacij.«

86%

BROTHER MW-100 M-PRNT

90.000 SIT Brother

Skrbi nas, da nam celotna računalniška industrija želi privoščiti počitnice v deželi Liliputancev. Sedaj lahko svoj namizni računalnik skoraj povsem nadomestite z dlančnikom in mini tipkovnico, mini modemom, mini zvočniki in celo mini tiskalnikom.

Glede na to da del privlačnosti dlančnikov predstavlja ideja o opustitvi papirja, je črno-beli MW-100 bizaren izum. Vendar nas je prevzel. Oblikovan je za PocketPC-je (čeprav ga lahko uporabljate tudi v navezi z namiznim ali prenosnim računalnikom), napaja ga polnilna baterija, povezuje se preko IR vmesnika in je povsem brezžičen – torej prenosen. Debel je le 17,5 cm, zato je skoraj neverjetno, da se v ohišju skriva motor. Seveda se, obenem pa je tudi zelo hiter, saj lahko izpljune 100 strani, preden je baterijo treba spet napolniti.

Slabosti? Tiska lahko le na mikroskopski A7 papir, katerega dobite v kasetah z različnimi vrstami papirja, ki pa so precej drage, čeprav smo nad nalepkami izjemno navdušeni. Pisarno smo že polepili z nalepkami s sliko Elvisa – se spomnite tiskalnika, ki ga je bilo mogoče kupiti za GameBoy? Vse to se že spet dogaja, le da hitreje in v nekaj višji ločljivosti. Nikar nas ne razumite narobe: gre za izredno lepo oblikovano napravo, ki pa ni povsem praktična. A če ste zapopadli koncept mobilne pisarne, je to morda sladilo katerega ste iskali.

Alec Meer

→Podrobnosti

Teža 300 g
Velikost 9,7 x 15,8 x 17,5 cm
Vmesnik IrDA, USB
Operacijski sistem Windows 98 ali višji za namizne računalnike, Windows CE ali višji za PocketPC-je
Ločljivost tiskanja 300 dpi
Papir Kasete A7
Energija Polnilna baterija, 100 listov z enim polnjenjem
Na spletu www.brother.com

PCFOcena

↗Majhen, lahek, hiter, genialen
↙Ne tako uporaben, drag, bizaren, drag papir

»Če potrebujete tiskalnik kjer koli že ste, so vaše prošnje uslišane. Imate pa čudne prošnje.«

78%

APPLE IPOD

Od 95.000 SIT Apple

Le kaj še naj povemo o novem iPodu? Pa poskusimo: če si ga lahko privoščite, ga kupite. Izbirate lahko med tremi različicami – 5 Gb, 10 Gb in 20 Gb. Zadnji se razlikujeta le po ceni in kapaciteti, medtem ko je 5 Gb različica nekoliko starejši model. Je tudi malce večji in ima koleščck namesto blazinice (kar je nekaterim celo bolj všeč), nima pa torbice in daljinskega krmilnika, kar ponujata novejši napravi.

Gre za čudovito zadevico, kjer niso zapravili niti milimetra prostora. Krmilniki so preprosti za uporabo in zabavni Škaj?Ć, disk je hiter, baterija pa vso stvar napaja za dobrih šest ali sedem ur. Všeč nam je, kako slušalke udobno ležijo v ušesih in ne štrlijo, kot pri večini walkmanov. In kako se baterija napaja skozi vmesnik FireWire. In kako šokantno glasen zna biti jabolčni mali iPod. V Franciji je naprava prepovedana, saj največja glasnost (104 dB) presega najvišjo dovoljeno moč 100 dB. Vseeno nam je, kaj si mislijo Francozi, nam je všeč da imamo "mačo" predvajalnik.

Slabosti pa so predvsem visoka cena in dejstvo, da potrebujete za povezavo iPoda s PC-jem vmesnik FireWire, da ne omenimo bornih značilnosti v primerjavi s Creativovim tekmecem. Medtem ko uporabniki Maca dobijo Applov iTunes, lastnikom Windows ostaja le predimenzionirani MusicMatchJukebox. Slogovno je iPod najlepši predvajalnik na tržišču, vendar avdiofili ne bodo kaj posebej navdušeni.

Ian Harris

→Podrobnosti

Kapaciteta diska 5 Gb, 10 Gb in 20 Gb
Baterija 6 do 10 ur
Vmesnik FireWire
Programje *MusicMatchJukebox*
OS Windows ME, 2000, XP
Na spletu www.apple.com

PCFOcena

↗Lep izgled, briljanten zvok
↙Drag, pomanjkanje dodatnih funkcij

"Vse kar bi si lahko želeli od predvajalnika MP3. Vsaj dokler ciljate na izgled."

90%

Alfanumerične in slikovne podatke so do devetdesetih let 20. stol. običajno shranjevali na navitke mikrofilmov in mikrofišev, danes pa so slednje zamenjali optični mediji.

KUPON ZA 10% POPUST PRI NAKUPU IGRE NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 V TRGOVINAH BIG BANG

BIG BANG mega

PALM TUNGSTEN T

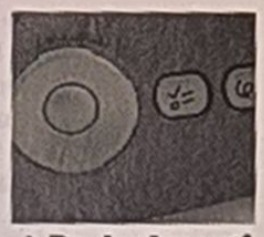
165.252 SIT Palm

Industrija dlančnikov kot po tekočem traku pljuva nove in nove modele. V prejšnji številki smo imeli čast opisati Pocket Loox 600, prvi dlančnik, ki temelji na novi generaciji Intelovih procesorjev PXA250, sedaj pa nas je presenetil še Palm s svojim Tungstenom T, ki prinaša tudi nov operacijski sistem *PalmOS 5*.

Že sama oblika paketa, čeprav povsem nepraktična, daje vedeti, da se je Palm z vsemi silami spustil v dirko za lovoriko najboljšega v novi generaciji dlančnikov. Sam dlančnik je kompaktne sorte, zato je prva stvar ki jo boste naredili ta, da ga boste raztegnili – spodnji del dlančnika povlečete navzdol in razkrije se dodatno polje z najpogosteje uporabljanimi funkcijami. Ohišje naprave je kovinsko, kot smo tega vajeni že pri Palmovi seriji m5xx, in zato je dlančnik toliko bolj robusten.

Intel udarja s PXA250, Texas Instruments pa z novo generacijo procesorjev ARM, OMAP1510 s taktom 144 MHz. Po samem taktu Intelovih kebrov ne dosega, a ker Microsoft še ni priredil *Windows CE* novi generaciji silicijevih čipov, so zmogljivosti dlančnikov povsem primerljive. *PalmOS 5* ne prinaša nič revolucionarnega, z izjemo novih večpredstavnostnih funkcij – sedaj lahko predvajata vse vrste videa in tudi MP3-je, vendar Palm ni priložil relevantnega predvajalnika. Zahvaljujoč ostremu zaslonu z ločljivostjo 320 x 320 je slika kakovostna, škoda le, da je čutiti pomanjkanje kontrasta.

Za konec pa naj omenim še eno dobroto: Tungsten T je že opremljen z modulom Bluetooth zato je dostop do interneta preprost kot nakup telefona s podporo za Bluetooth. A ker dandanes to ni več nič posebnega, je Tungsten T po malem razočaranje, razen če vas ne vznemiri cena in ste pripravljeni počakati na popolnoma funkcionalen predvajalnik MP3.



→Podrobnosti

Procesor TI OMAP1510 s 144 MHz
Operacijski sistem *PalmOS 5*
Pomnilnik 16 Mb
Razširitev SD/MMC kartice od 16 Mb
Zaslon TFT 320 x 320 65.536 barv
Baterija Li-ion polimer
Povezave IR in Bluetooth
Dimenzije 101 x 77 x 15 mm
Teža 158 g
Na spletu www.palm.com
Prodaja Sting d.o.o., (01) 524 60 33

PCFOCena

↗ Kompaktnost, večpredstavnostne razširitve
↙ Pravzaprav ne prinaša nič novega, ni funkcionalnosti MP3

"Če že kupujete dlančnik nove generacije, si oglejte Pocket Loox 600. Tungsten T ne izstopa po skoraj ničemer."

83%

SONY DSC F-717

342.000 SIT Sony

Na tem mestu se verjetno začudeno sprašujete, zakaj ni tale fotoaparat opisan med ostalimi na tokratnem supertestu. Dejstvo je pravzaprav preprosto: je v višjem cenovnem razredu in prehudo bi deklasiral konkurenco.

Sony je ime, ki ga danes vsakdo pozna. Uspeh so si zagotovili z vrhunsko kvaliteto, kar posledično pomeni, da je F-717 zelo dober aparat. Optično tipalo velikosti 5 megapikslov je priča tej trditvi in ga uvršča med najzmogljivejše digitalne fotoaparate, ki jih trenutno lahko najdete. Poleg tega Sony ni tvegal razvijanja lastnih leč, ampak je v pomoč vpregel znano podjetje Carl Zeiss, ki jim je izdelalo zelo kvalitetne leče, s pomočjo katerih zremo v svet z petkratno povečavo, dodan pa je še dvakratna digitalna povečava, kar oddaljene reči precej približa.

F-717 pa ima tudi predhodnika, namreč model F-707. Aparata se ne razlikujeta veliko, prenovili so le razpored nekaterih tipk (zoom sedaj mnogo manj obremenjuje vaše zapestje), v paket dodali večjo kartico ter vse skupaj ovili v novo ceno. Kartica v paketu je sedaj kapacitete 32 Mb, kar je dovolj za resnično osnovno delo, saj nanjo ne dobite niti ene same slike velikosti 2560 x 1920 v formatu TIFF. Ko smo že pri kartici, je potrebno omeniti, da Sony tu trmasto prisega na svojo specifikacijo pomnilniške kartice, imenovano Sony Memory Stick. Čemu tako, vedo le na daljnem vzhodu ...

Izgled in zasnova sta lahko za zgled ostalim, saj je F-717 resnično privlačnega videza. Tudi delo z njim je udobno in stari mački fotografije se ga bodo kmalu navadili. Uporabnost je na visoki ravni, čeprav po kvaliteti posnetih slik za odtenek zaostaja za Minolto DiMAGE 7i in Nikonom CoolPix 5700.

→Podrobnosti

Optična ločljivost 5 megapikslov
Velikost slike do 2560 x 1920
Leče 5x f2 do 2.4 Carl Zeiss
Fokus samodejni in ročni
Medij Sony Memory Stick
Formati TIFF, JPG, MPEG EX/HQX
ISO inačice 100/200/400/800
Na spletu www.sony.com
Prodaja Medis d.o.o., (01) 589 69 17

PCFOcena

↗ odlično rokovanje, zelo dobre slike
↙ Rahlo neprijeten večsmerni gumb za potrjevanje

"Zelo dober digitalen fotoaparat, ki navdušuje s kvaliteto in izgledom."

90%

LEXMARK T520n

333.831 SIT Lexmark

Presenečeni, da prav presenečeni smo bili nad hitrostjo tiskanja in relativno krajšim ogrevalnim časom glede na konkurenco v tem razredu tiskalnikov. Za razliko od Kyocerinega modela so navedene specifikacije dokaj točne, zato si predstavljajte moje začudenje, ko sem iskal dlako v jajcu, a je nisem našel. Točno to se mi je zgodilo tudi pri času, potrebnem za prvo kopijo (beri: čakanju), ki znaša le borih deset sekund. Malce so se zmotili le pri hitrosti, saj priročnik govori o 19,2 listih na minuto, medtem ko smo jih mi natisnili "le" 18.

Pladenj s kapaciteto 250 listov je standarden, torej tu ne bom izgubljal besed, povem naj le, da lahko minimalno vstavite papir dimenzij 139 x 210 mm, največja podprta velikost papirja pa je 215 x 255 mm. Tiskalnik ima vdelan le vmesnik USB, kar je povzročilo nemalo začudenja, saj smo pričakovali še vsaj mrežno kartico – na koncu koncev gre za mrežni tiskalnik. OK, kakšna pa je kaj kakovost izpisov? Najvišja ločljivost, 1200 DPI, je polnokrvna in izpis je takšen, kot bi moral biti. Pri 300 DPI vam bo tiskalnik s prvim izpisom postregel po 14 sekundah, z višanjem ločljivosti pa Lexmark postaja vse bolj lenoben. Pri 1200 DPI boste na prvi papir čakali 36 sekund, kar pa vam že omogoča, da na kratko skočite po kakšnem opravku (v mejah 5–10 metrov). Šalo na stran, kakovost izpisa opraviči čas izleta prve strani, zato imam občutek, da se bo T520n znašel v marsikaterem DTP podjetju.

Proizvajalec ne priporoča izpisa več kot 100.000 strani na mesec, žal pa garancija traja le eno leto. T520n z dimenzijami 340 x 400 x 513 mm in težo 16,8 kg ne spada med najmanjše in najlažje, a se tako ali tako ne bo znašel na mizi domačega uporabnika – če že zaradi drugega ne, vas bo odbila cena.

Ivo Vidergar

→Podrobnosti

Značilnosti 1200 x 1200 dpi, najvišja hitrost tiskanja 18 str/min, podajalnik za 250 listov, 8 Mb pomnilnika, zagonski čas 25 sekund
Vmesnik USB
Dimenzije 340 x 400 x 513 mm
Teža 16,8 kg
Na spletu http://www.lexmark.com
Prodaja Alterna intertrade d.d., (01) 520 28 00

PCFOcena

↗ Dobra kvaliteta na 1200 DPI in visoka hitrost
↙ Sorazmerno drag potrošni material, ni mrežne kartice

"Kvaliteten in hiter omrežni tiskalnik, idealen za tiskanje pisarniške papirologije."

83%

AGP GeForce4MX 440-SE-T
Pomnilnik 64MB DDR
Frekvenca 350MHz
ŠT.sličic 34 mil/sec
Propustnost 6.4GB/sec
TV - out
21.190

AGP GeForce4MX 440TD-8X
Pomnilnik 64MB DDR
Frekvenca 350MHz
ŠT.sličic 34 mil/sec
Propustnost 8GB/sec
TV - out/DVI-I
34.200

AGP GeForce4TI 4200-TD
Pomnilnik 64MB DDR
Frekvenca 350MHz
ŠT.sličic 113 mil/sec
Propustnost 8.GB/sec
TV - out/DVI-I
34.200

AGP GeForce4TI 4200-VTD-8X
Pomnilnik 128MB DDR
Frekvenca 350MHz
ŠT.sličic 113 mil/sec
Propustnost 8GB/sec
Video-in/TV - out/DVI-I
49.300

AGP GeForce4TI 4400-VTD
Pomnilnik 128MB DDR
Frekvenca 350MHz
ŠT.sličic 125 mil/sec
Propustnost 8.8GB/sec
Video-in/TV - out/DVI-I
59.990

AGP GeForce4TI 4600-VTD
Pomnilnik 128MB DDR
Frekvenca 350MHz
ŠT.sličic 136 mil/sec
Propustnost 10.4GB/sec
Video-in/TV - out/DVI-I
81.390

Cene vsebujejo DDV in veljajo ob plačilu z gotovino

MSI™
Link to the Future
www.msi.com.tw
www.msi-slovenia.com

E-misija d.o.o, Kamnik, tel.: 01 830 35 30, www.e-misija.si
IZID d.o.o., Jesenice, tel.: 01 242 83 49, www.izid.si
JAE d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 589 62 00, www.jae.si
ABAKUS TRADING d.o.o., Žabnica, tel.: 04 236 86 50, Az Net d.o.o., Mengeš, tel.: 01 729 12 63,
BELBLED d.o.o., Otočec ob Krki, tel.: 07 309 94 00, BIROSTROJ Computers d.d., Maribor, tel.: 02 252 38 91,
COMCOM d.o.o., Idrija, tel.: 05 372 20 20, COMP.ING, Sevnica, tel.: 07 816 02 60,
ENIAC d.o.o., Nova Gorica, tel.: 05 333 35 55, EVENTUS COMPUTERS d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 200 35 00,
MLACOM d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 283 93 15, RICH Computers, Dolenjske toplice, tel.: 07 306 68 50,
TEAL d.o.o., Laško, tel.: 03 734 00 70, VIZUAL d.o.o., Tišina, tel.: 02 539 1650

→Podrobnosti

Izhodi 6.1 (levi/desni/sprednji center/levi/desni/zadnji center, nizkotonec), optični, SPDIF, midi, slušalke
Vhodi 2 x stereo line in, 2 x mikrofon, SPDIF, optični
Drugo 2 x IEE 1394, 1 x igralna vrata
Vmesnik PCI (in dodatna razširitvena škatla)
Kakovost zvoka 24-bitna, 96 kHz
Razmerje med signalom in šumom 106 dB
Na spletu http://europe.creative.com
Prodaja Eventus Computers (01) 200 3500

>> V kolikor nimate idealne postavitve zvočnikov, razlike ne boste opazili

SOUND BLASTER AUDIGY 2 PLATINUM

50.000 SIT Creative Labs

Približuje se novo obdobje kakovosti zvoka. Že spet ...

Najdite opis igre, v katerem namenimo 200 besed zvoku in odkrili boste, da verjetno prebirate marsovsko izdajo ali pa je članek napisal recenzent z dioptrijo, ki grafike sploh ne opazi. Vsi v uredništvu smo seveda znalci – dajte nam ksiljotrilopiksle, megagigaherce in superultraterabajte – vendar bomo le ob zaspanih četrtkovih popoldnevih razglabljali o vzorčenju zvoka.

Toda Audigy 2 je vzpodbudil debato o računalniškem zvoku. Gre za eno prvih kartic, ki podpira zvok Dolby Digital EX oziroma 6.1, zna pa tudi dekodirati in predvajati DVD-avdio diske. Čeprav lahko vsak predvajalnik DVD in pogon predvaja DVD-A, pa ni veliko AV ojačevalcev, ki bi to počeli pravilno in prav nobene zvočne kartice. DVD-A disk vzorči zvok s 96 KHz (če je v formatu 5.1) ali 192 KHz (stereo), v primerjavi s 44.1 pri običajnem zvočnem CD-ju. To pomeni, da je takšna glasba veliko bližja izvirnemu analognemu posnetku, zato je kakovost zvoka primerno višja.

V orlovo gnezdo

No, tako vsaj pravijo izdelovalci. Razpoložljivi diski DVD-A (The Corrs, The Eagles, Hootie and the Blowfish ter drugi glasbeni travestiti) zvenijo bolje kot CD, še posebej če jih predvajate skozi Audigy 2, vendar ne gre za enak preskok kot med DVD-jem in VHS. Vendar pravijo, da gre za trend prihodnosti –menimo da le zato, ker so podjetja veliko vlagala v zaščito DVD-A pred kopiranjem. Če nimate asocialnega večvrednostnega kompleksa in optimalne razpostavitve zvočnikov, razlike sploh ne boste opazili.

Herkulovska naloga

Audigy 2 ne predstavlja velikanskega napredka glede na Audigy, vendar ponuja vrhunsko kakovost in najboljši računalniški zvok, vključno s podporo za THX. Je tudi odlična nadgradnja integriranega zvoka, vendar se ga ne splača kupiti, če imate izvirni Audigy ali sodobno Herculesovo oziroma Terratecovo kartico. 6.1 zvok je pri DVD filmih sicer super stvar, vendar nekateri zvočniki (recimo Creative Inspire 6700) že tako ponujajo preklopnik za samodejno mešanje 5.1 v 6.1. Torej: Audigy 2 je najboljša zvočna kartica, vendar ni toliko boljša, da bi si prislužila našo nagrado.

Alec Meer

PCFOcena

↗Najboljši PC zvok na tržišču, 6.1 zvok je učinkovit
↙Dvomimo o DVD-A, ne gre za hiper izboljšavo

»Resnično odlična kartica, vendar ne dovolj, da bi 6.1 in DVD zvok postala standard.«

86%

Gospod Soft

Najboljša nadgradnja v paketu je priloženo programje.

Se spomnite *PlayCentra*? Šlo je za vsestranski predvajalnik zvoka, vendar je žrl sistemske vire kot za stavo. Po treh inkarnacijah so ga zamenjali z manj požrešnim *MediaSourcom*. Počne vse kar zna *PlayCenter*, vendar bolj učinkovito in z novimi učinki. Sedaj lahko že med predvajanjem v realnem času čistite zvočne sledi – božja mana za manj kakovostne MP3-je, saj se šumi izgubijo. Tudi CMSS (Creative Multi Speaker Surround) je briljanten – nekakšna pankrtska različica Dolby Pro Logica. Sicer je že nekaj časa v obtoku, vendar vas sedaj 5.1 zvok zares popolnoma obda, ne pa samo votlo udarja iz zadnjih zvočnikov. Seveda zaradi tega Audigya še vedno ne boste nadgradili z naslednikom – ko bi le lahko to programje uporabili na izvirni kartici, kaj?

ABIT
Your Reliable Partner
www.abit.com.tw

Are You Fast Enough?

333FSB

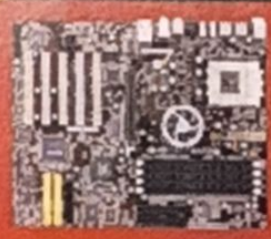
KD7/KD7-RAID

- podpira procesorje AMD AthlonXP/Athlon/Duron, FSB 200/266/333 MHz
- VIA KT400 VT8235 nabor znakov
- podpira 4 DDR 400/333/266/200
- vgrajen mrežni in zvočni (5.1) procesor
- AGP 8x
- RAID kontroler (pri modelu KD7-Raid)
- ABIT SoftMenu™

333FSB

NF7-S

- podpira procesorje AMD-K7 Duron/Athlon/AthlonXP, FSB 200/266/333 MHz
- NVIDIA nForce2 SPP nabor znakov z MCP2-T
- podpira 3 DIMM DDR 200/266/333 (max. 3 GB) ali 2 DIMM DDR 400 (max. 2 GB)
- vgrajen mrežni in zvočni (5.1) procesor
- AGP 8x
- ABIT SoftMenu™



333FSB

AT7-MAX2

- podpira procesorje AMD Athlon XP/Athlon/Duron, FSB 200/266/333 MHz
- 4 DDR DIMM 200/266/333/400
- 2 serijska ATA RAID vmesnika, 2 ATA133 (RAID)
- podpira USB 2.0
- ABIT SoftMenu™

JAE

JAE d.o.o.
Brnčičeva 13, 1000 Ljubljana
tel: (01) 5896 200 + (01) 5896 226
fax: (01) 5896 210
e-pošta: info@jae.si, splet: www.jae.si

SUN RISE, d. o. o.
computers

SUN RISE, d.o.o.
Leskoškova 12, 1000 Ljubljana
tel: (01) 5240 288
fax: (01) 5240 292
e-pošta: info@sunrise.si, splet: www.sunrise.si

KYOCERA FS-1010

119.880 SIT Kyocera

Že takoj na začetku naj pojamram glede tehničnih specifikacij, ki jih je navedel izdelovalec: FS-1010 naj bi zmogel stiskati 14 A4 strani na minuto, vednar mu to uspe šele v 75 sekundah in tudi čas do izpisa prve strani je za 2 sekundi višji od navedenega (dlakocepim, kaj?), zato pa je čas segrevanja za sekundo krajši od deklariranega (15 sekund), kar je že samo po sebi nizka številka, kajti povprečni segrevalni čas laserskih tiskalnikov je okrog 25 sekund.

Oblika FS-1010 je lična, gre pa tudi za enega manjših in lažjih tiskalnikov, čeprav je moj stari Panasonic KX-P6500 še vedno eden najmanjših in najlažjih. Kyocera lahko natisne strani do ločljivosti »1200 DPI fast«, ki je nekoliko čudna, saj je čas tiskanja enak kot pri 600 DPI in tudi kakovost je primerljiva z nižjo ločljivosto, zato Kyocere ne morem priporočiti grafikom, ki imajo radi ostre robove brez značilnih žagic. Tudi 3,5 strani na minuto pri ločljivosti 300 DPI ni bogve kako dober rezultat, zato mi ni jasno kako lahko velikan kot Kyocera upa, da bo za 120 tisočakov prodal tiskalnik s tako nizkimi performansami.

V tiskalnik lahko naložite 250 listov, medtem ko bo odlagalnik sprejel 150 stiskanih listov. V Kyocero je vgrajenih 16 Mb pomnilnika, kar je za laserski tiskalnik v tem cenovnem razredu lep podatek, medtem ko je procesor PowerPC 405 s taktom 200 MHz. Hmm, verjetno bo za boljše performanse potrebno nadgraditi pomnilnik, vendar ne vidim kako bi se vam to izplačalo, če pa si lahko za nižjo ceno omislite precej hitrejši HP 1200.

Se pa zato Kyocera odkupi z dvoletno garancijo, medtem ko naj bi razvijalna enota brezhibno delovala kar tri leta oziroma 100.000 odtisov, kar je šokanten podatek. Če boste že kupili ta tiskalnik, ga boste verjetno zaradi garancije, vendar naj vam tedaj ne bo škoda denarja za razširitev pomnilnika.

Ivo Vidergar

→Podrobnosti

Značilnosti 1200 x 1200 dpi »fast«, najvišja hitrost tiskanja 10 str/min, podajalnik za 250 listov, 16 Mb pomnilnika, zagonski čas 14 sekund
Vmesnik USB, LPT
Dimenzije 378 x 375 x 222 mm
Teža 9,5 kg
Na spletu www.kyocera.com
Prodaja Xenon Forte, (01) 548 48 00

PCFOcena

↗Poceni potrošni material, vzdržljive komponente
↙Nizka kakovost izpisa pri 1200 DPI, 15 minutno segrevanje

»Povprečen laserski tiskalnik, ki bo služil svojemu namenu.«

71 %

IMAGEQUEST Q15

116.400,00 SIT Hyundai

Moderno oblikovanje je dobrodošla značilnost vsakega izdelka, saj naj bi se lepo podal v prostor, kjer bo nameščen. Kljub vse pogostejši uporabi LCD monitorjev pa se cena še vedno ni približala željam potrošnikov in vsi stežka pričakujemo, da bo Sony izpolnil svojo obljubo o LCD zaslonih po potrošnikom dostopnih cenah. Hyundai se je z modelom Q15 pokazal v dobri luči in končno razbil mit o nesposobnosti korejskih izdelovalcev v slogu "od šivanke do lokomotive".

Velikost zaslona je na prvi pogled nezavidljivih 15 palcev in tudi osveževanje pri ločljivosti 1024 x 768 je nepresunljivih 75 Hz, kar bi lahko šteli kot pomanjkljivost. Velikost pike pa zato šteje več kot zadovoljivih 0.297 mm. Obseval vas verjetno ne bo, saj certifikat TCO99 zagotavlja neškodljivost po skandinavskih standardih.

Kar zadeva tehnično plat, si poglejmo uporabniški vmesnik: sestavljen je iz petih postavk, ki omogočajo vse potrebne nastavitve. Gumb za vklop monitorja je na lepo dostopnem mestu in ni skrbi, da bi se vam zgodilo, da bi namesto vključitve nastavitev izključili monitor.

Osvetljevanje in ostrina se nastavljata neposredno, brez vstopa v meni, preko krmilnikov desno od gumba za vklop. Pravzaprav boste v meniju nastavitve le malenkostno dodelovali, saj možnost samodejnih nastavitev deluje odlično. Slika je pohvalno ostra in čeprav ga ne bi priporočil kakšnemu fanatičnemu navdušencu nad 3D strelskimi igrami, tega ne moremo šteti kot pomanjkljivost, saj LCD monitorja, ki bi na tem področju prehitel katodnega brata, ne poznamo.

Kaj naj rečem drugega za konec, kot da je Hyundaiev LCD več kot zadovoljiv 15-palčnež, ki ne samo da svojo funkcijo opravlja odlično, temveč boste z njim še polepšali svoje delovno okolje.

Ivo Vidergar

→Podrobnosti

Velikost zaslona 15 palcev (15 palcev vidne površine)
Največja ločljivost 1024 x 768 pri 75Hz
Priključki VGA
Dimenzije ekrana 304 x 228
Teža 3.5 kg
Na spletu http://www.hyundaiq.com/
Prodaja E-misija d.o.o. (01) 544 30 55

PCFOcena

↗Ostra slika, lepa oblika
↙Ne preveč širok zorni kot

"15-palčni LCD za vsako pisarno. ImageQuest Q15 konkurira velikanom, kot je Sony."

84 %

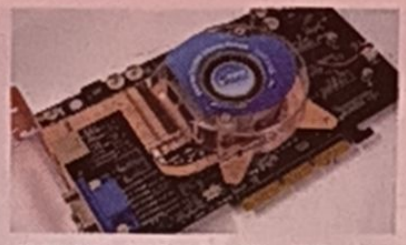
PC-CAM 750

32.000 SIT Creative Labs
http://europe.creative.com

MP3 ali visoko kakovosten DVD zvok? 3D grafične kartice ali zvočne kartice? Spletna ali digitalna kamera? Creative Labs očitno trpi za sindromom razcepljene osebnosti in najnovejši PC-Cam je dokaz, da se še vedno bojijo premakniti z nezahtevnega tržišča spletnih kamer na trg digitalnih kamer. Pri 2.1 megapikslih in ločljivosti 1600 x 1200, je 750 dobra kamera, čeprav so posnetki nekoliko nepredvidljivi. Kot internetna video kamera je še vedno kakovostna in učinkovita.

↗ Dober kot webcam
↙ Občasno meglene slike, le 16 Mb

»Spodoben, a osnoven – vreden dodatnega cvenka.« **79%**



ABIT SILURO GF4 TI4200 OTES

52.850 SIT Abit

Grafični procesor je Nvidia GeForce 4 TI4200, točno tak, kakršnega poznamo že nekaj časa. Niti niso uporabili NV28 oz. GF4 TI4200-8x. Hitrost jedra in pomnilnika sta ostali na standardnem razmerju 275/550 MHz. Torej s tega vidika res ni nobene spremembe.

A vseeno obstaja razlog, zakaj kupiti to kartico. Skriva se namreč v kratici OTES ki je, preprosto rečeno, ogromna zadeva. Kot prvo vedite, da gre za največji ventilator, ki ga lahko uzrete na grafični kartici danes. Sam ventilator počiva nad grafičnim jedrom in ima poleg turbinskega izgleda tudi turbini podobno hitrost: vrti se namreč s 7200 obrati na minuto. Kupiti? Da.

↗ Odličen hladilni sistem
↙ Okrutna okupacija sosednje reže PCI

"Prišel, videl, ohladil. Abit pač zna. Če bi le delal Radeone ..." **84%**

SONY CLIÉ PEG-SL10

45.000 SIT Sony www.sony.com

Potem ko so se redki srečneži slinili nad Clié Sr, se je Sony osredotočil na tržišče cenejših aparatov in v primerjavi s cenenimi Palmi mu gre stvar dobro od rok. Čeprav je črno-beli, pa ločljivost 320 x 320 pomeni, da ne izgleda kot moker časopis, temveč lahko prikaže neverjetno ostre črno-bele slike. Na voljo je celo modul s kamero – kar sploh ni slabo, glede na to, da procesor tiktaka s 33 MHz ... Palm OS 4.1 je standardna zadeva, vendar je serija Clié edina, kjer vse skupaj ne izgleda arhaično. SL10 je edini dlančnik s črno-belim zaslonom, ki kljub temu izgleda sodobno.

↗ Majhen, lep, oster zaslon
↙ Črno-bel zaslon, omejen pomnilnik in moč

»Najboljši poceni PDA. Super stvar za začetnike.« **86%**

Beseda enciklopedija izvira iz grščine – "enkyklios paideia" pomeni splošno izobraževanje.

ORIGINALNI ŠPILI * PIRATSKE CENE

www.MantisPlus.com

BREZ POŠTNINE * MOŽNOST VRAČILA * STARO ZA NOVO

TECH TRADE CENTER
www.techtradecenter.si

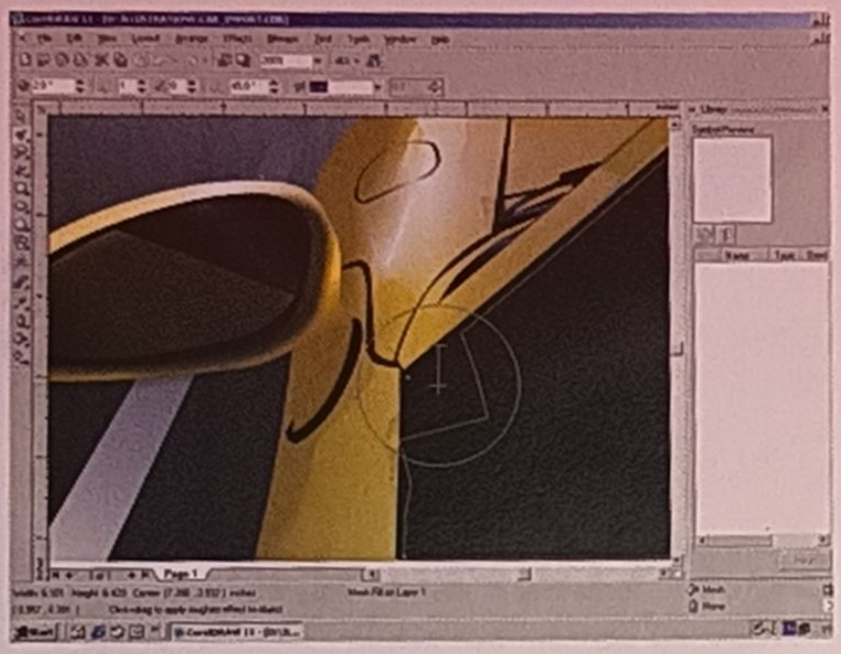
Računalniška oprema
Mrežna oprema
Biro oprema
PC, PS/2 igre

Želite ADSL na večih računalnikih?

Notesniki že od 260.000 sit dalje!
Brez DDV!

CD mediji 80min/10kos ... 690 sit z ddv

PCX computers



CORELDRAW GRAPHICS SUITE 11

145.000 SIT Corel

Corelov najnovejši paket je pravzaprav zbirka sedmih orodij in za nizko ceno slabih 150 tisočakov dobite vektorsko grafično aplikacijo (CorelDRAW), urejevalnik slik (Photo-Paint), SWF animacijsko orodje (R.A.V.E.), skupaj s TRACE, aplikacijo ki pretvarja rastre v vektorje, Bitstream Font Navigator za upravljanje s pisavami in Corel Duplexing Wizard za obojestransko tiskanje. Priloženih je tudi na tisoče pisav, brezplačnih slik in drugih dodatkov.

DRAW je najpomembnejša aplikacija, ki je obenem preprosta za uporabo. Objekte lahko izdelate s pomočjo običajnih Bezierjevih orodij ali pa z novim intuitivnim tritočkovnim orodjem in orodjem Polyline. Največji napredek je čutiti v obliki funkcionalnosti Symbols. S to lahko shranite in ponovno uporabite grafiko znotraj dokumentov – s čimer zmanjšate velikost datotek in ustvarite grafiko z večkrat uporabljenimi elementi.

Med druge zanimive novince spadajo nova orodja za popačenje, s katerimi lahko interaktivno "gršate" vektorsko grafiko. Pojavila so se tudi nova orodja za pravilno razpostavitev objektov.

Tudi Photo-Paint je posodobljen – sedaj je na voljo orodje za odstranjevanje rdečih oči, funkcionalnost za razrezovanje slik in odličen filter za simuliranje učinkov globine. Kaj pa R.A.V.E.? Je dober za preproste SWF animacije, vendar ne more nadomestiti Flasha.

DRAW je za ta denar odličen paket, saj ponuja popolno grafično rešitev. Na starih PC-jih je morda počasen, vendar gre za lepo zaokrožen komplet orodij za grafične potrebe skoraj vsakega uporabnika.

Rob Carney

→Podrobnosti

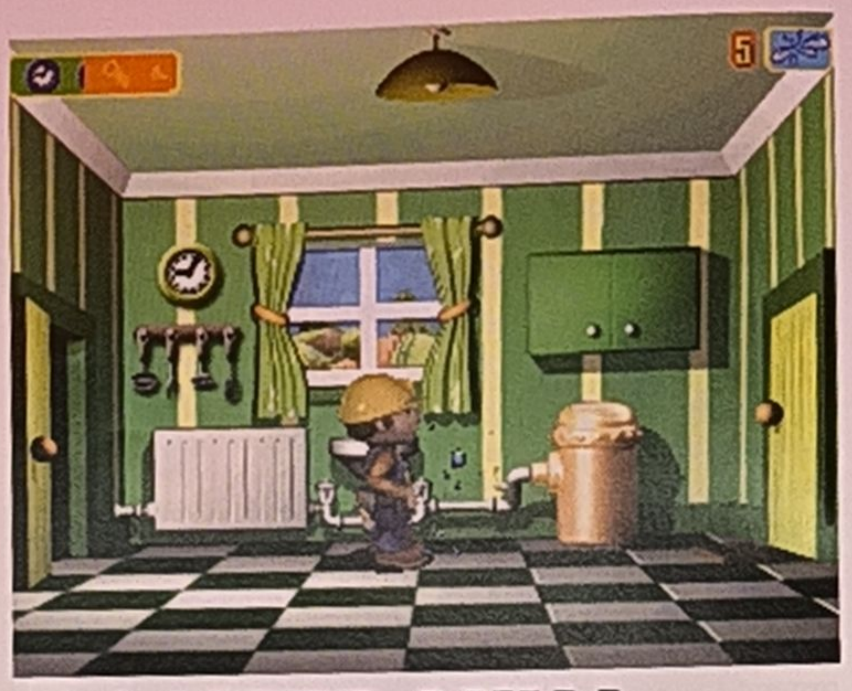
Značilnosti Vektorsko risanje, urejanje slik, SWF animacije, odlična risarska orodja, več filtrov, izpopolnjena izbirna orodja, tisoči dodatkov (pisave, slike)
Potrebuje P200, 64 Mb
Želi 128 Mb
Na spletu www.corel.com
Prodaja CHS d.o.o., (01) 280 66 00

PCFOcena

↗Širok razpon orodij za lepo ceno
↙Na starejših strojih je počasen

***"CorelDRAW* je primeren za vse, ki potrebujete grafična orodja. Odlična vrednost."**

90%



MOJSTER MIHA BOMO ZMOGLI

6.600 SIT HIT Entertainment

Bomo zmogli? Bomo, ja!" se glasi slogan Mihe in njegovih mehaničnih prijateljev, ki so kos vsaki težavi. Če ne veste, o čem govorimo, kak konec tedna zjutraj sedite pred TV ekrane in si oglejte popularno angleško risano serijo za otroke. No, sedaj veste, kdo so Miha in njegovi zvesti pomočniki in kaj počno. Ne veste pa, čemu služi ta opis, kajne? No, Mojster Miha se je sedaj pojavil tudi v obliki računalniške igre za najmlajše.

Kaj torej prinaša Mojster Miha? Branja, pisanja in štetja se otroci ob njem ne bodo naučili, saj je namenjen starostni skupini, za katere omenjene aktivnosti še ne pridejo v poštev. Gre za igro, ki ponuja čisto, nenasilno zabavo, povrhu vsega pa je eno tistih nepogrešljivih orodij za učenje dela z računalnikom in privajanje miški.

Po skrajnje enostavni namestitvi si bodo otroci v pisarni lahko izbrali, katero od vključenih iger si želijo igrati, s klikom na telefon, telefaks, računalnik ali oglasno desko, kjer se nahajajo različne naloge za Miho. Tako je mogoče popravljati počene cevi, sestavljati sistem za centralno ogrevanje, rušenje in gradnja mostu, gradnja tunela, da bodo ježki lahko varno prečkali cesto in druge. Poleg dejanskih nalog za mojstra pa je tudi nekaj bolj zabavnih nalog, med katerimi so iskanje mačke Mici s skledico hrane, krašenje torte za Malči in ples na zabavi za rojstni dan. Vsako od nalog je mogoče ponoviti in ker se naključno zasnovane, bodo vsakič drugačne. In kar je najboljše – igra je v celoti prevedena v slovenščino.

→Podrobnosti

Igre Pomoč ježkom, Janezova dirka, Vodovodarska uganka, Bomo zmogli?, Težave z mehurčki, Strašni Pepi, Malči ima rojstni dan, Kje je Mici?
Potrebuje Procesor razreda Pentium 200 MHz, 32 Mb RAM, 8x CD-ROM, zvočno kartico
Na spletu www.bobthebuilder.org
Lokalizacija in prodaja VideoToP d.o.o., (02) 330 33 00

PCFOcena

↗Veliko število iger, dobra sinhronizacija
↙Pestijo jo občasni hrošči

"Mojster Miha z druščino se je na veselje najmlajših preselil na PC-je."

82%

→Podrobnosti

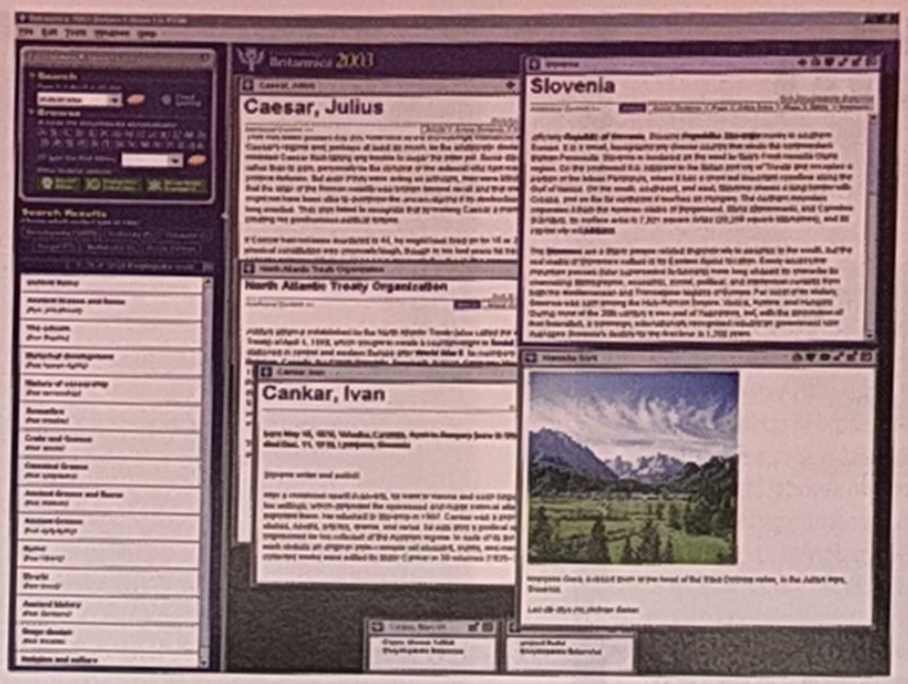
Vsebuje Enciklopedijo *Encyclopaedia Britannica*, slovar *Merriam-Webster Collegiate Dictionary*, tezaver *Merriam-Webster Collegiate Thesaurus*, atlas sveta, interaktivni časovni trak Timelines, organizator podatkov, Knowledge Navigator, povezavo s podatki na internetu

Potrebuje PII-266, 128 Mb RAM, 400 Mb prostora na trdem disku

Želi Vsaj PII-350, 256 Mb RAM

Na spletu
www.britannica.com

Prodaja



ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA 2003 DELUXE EDITION

18.000 SIT Encyclopaedia Britannica

Brez skrbi, Britanci tokrat napadajo le z znanjem.

Najbolj znana in priznana enciklopedija na svetu se je v najnovejši elektronski različici prikradla tudi k nam. Encyclopaedia Britannica ima dolgo zgodovino, saj prva izdaja sega v leto 1768 oz. 1771, ko je izšla končna različica enciklopedije. Obsegala je 2.391 strani in je bila prvo tako obsežno enciklopedično delo na svetu, ki danes obsega 32 knjig. V devetdesetih je Britannica uspešno presedlala v elektronsko obliko in se pojavila na CD-ROM-ih in na internetu.

V tokratni izdaji se lahko torej nadejate najbolj svežih podatkov in prenovljenega vmesnika. Paket vključuje enciklopedijo, slovar, tezaver in atlas sveta, za popestritev in lažje iskanje ter urejanje podatkov pa so na voljo še interaktivni časovni trak, navigator po podatkih, organizator podatkov in orodje za preverjanje črkovanja.

Pa začnimo od začetka. Enciklopedija sama je po pričakovanjih kvalitetno spisana in na podatke se lahko (vsaj po večini) absolutno zanesete. Podatki namreč temeljijo na uradnih virih, ki so sicer po večini točni, a je pri določenih zgodovinskih dejstvih mogoče zaslediti malce pomanjkljive razlage (na primer, Julij Cezar je bil, po dostopnih podatkih sodeč, socialni reformator in diktator, kar bi lahko označili kot paradoks). Manj "znane" države so v Britannici zastopane svoji popularnosti primerno, kar seveda pomeni, da so tovrstni podatki pomanjkljivi in včasih tudi zastareli. Od enciklopedije, ki bi naj bila najbolj natančna od vseh, bi pričakovali kaj več in bolj natančnih podatkov.

Atlas sveta je simpatično izdelan, saj je do podatkov mogoče dostopati samo s klikanjem po zemljevidih, a se tudi tukaj pozna preferiranje določenih držav, česar mu ni mogoče šteti v čast.

Še ena pomanjkljivost, ki je ni mogoče spregledati, je sistemska požrešnost Britannice. Na sistemih z manj kot 128 sistemskega pomnilnika (tudi na sistemih z deljenim pomnilnikom, kot ga poznamo pri notesnikih) se program sploh ne bo namestil, za minimalno namestitev pa zahteva 400 Mb prostora na trdem disku. Polna namestitev zavzame kar 1,5 Gb prostora. Glede na to, da gre za referenčno orodje,ki bi naj bilo posebej primerno za šolarje in študente, je nezmožnost delovanja na šibkejših sistemih resnično vredna graje.

Vse pa tudi ni tako črno, kot se zdi. Kljub vsemu gre za najbolj izčrpno enciklopedijo v elektronski obliki, ki je enostavna za uporabo in lahko služi tudi kot lingvistično referenčno orodje, saj vsebuje pregledovalnik črkovanja (v angleščini seveda), slovar in tezaver, ki nikoli ne bodo odveč. Podatki so prav tako ažurni in vključujejo tudi članke in podatke iz preteklega leta, registracija izdelka pa ponuja nadgradnjo preko interneta, naročnino na internetni servis in možnost iskanja po vseh večjih časopisih na internetu, zahtevnejši uporabniki pa lahko posežete tudi po paketu Ultimate Reference Suite, ki na štirih CD-jih ponuja kar tri različne enciklopedije (klasično ter za šolarje in študente) ter dodatne slovarje za mlajše uporabnike.

PCFOcena

↗ Dobro zaokrožen izdelek, slovarske možnosti, internetna podpora
↙ Sistemsko požrešna, pomanjkljivi podatki o ljudeh in državah

"Enciklopedija vseh enciklopedij, skupaj s kopico drugih orodij na PC-ju. Potrebujete še kaj več?"

80%

Paket nad paketi

Kaj poleg enciklopedije torej ponuja ta tako opevani paket?

Brez svetovnega atlasa ne gre, kajne? Iskanje poteka s pomočjo miške in bolj enostavno skoraj ne bi moglo biti. Podatki za manjše in "manj pomembne" države pomanjkljivi in mestoma celo zastareli, za večje države pa boste našli prav neverjetne podatke, ki so tudi zanimivo branje.

Ena najbolj zanimivih, simpatičnih in skrajnje uporabnih možnosti programa je interaktivni časovni trak, ki močno olajša umeščanje določenih dogodkov v primerne zgodovinske okvire. Obravnavane so vse pomembnejše sfere človekovega dela in ustvarjanja, kot so raziskovanje, glasba, literatura, medicina itn.

Knowledge Navigator je iskalnik, ki je oblikovan v strukturo miselnega vzorca oz. asociacij. Okoli izbranega predmeta ali iskane besede se prikažejo teme, ki se na iskano navezujejo. S klikom na vsako posamezno temo se odpre članek o temi in dodatne asociacije.

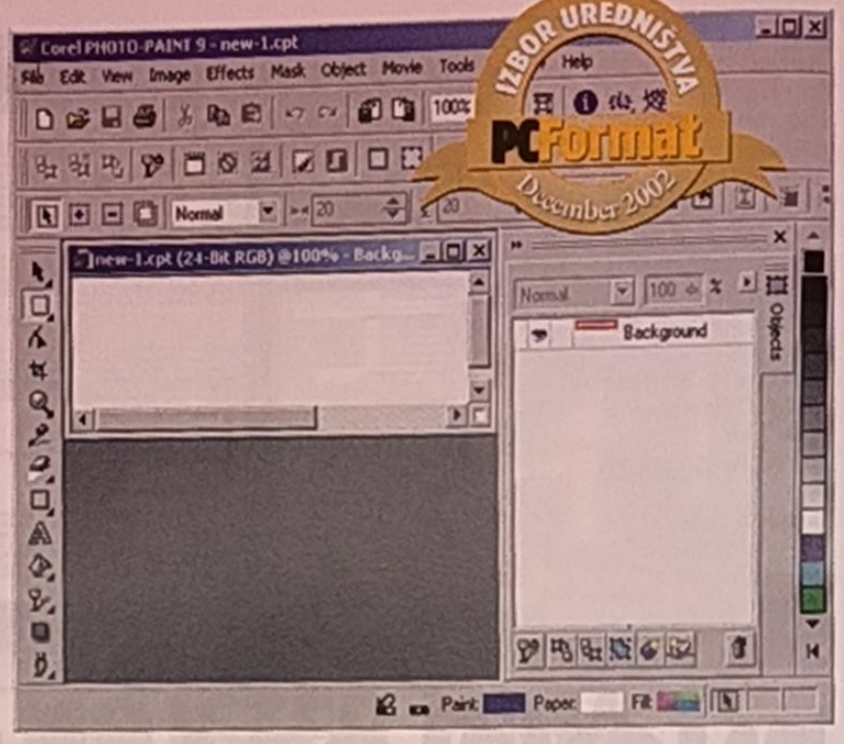
Organizator podatkov je uporabno orodje za vse tiste, ki boste enciklopedijo uporabljali v raziskovalne namene. Z njegovo pomočjo lahko najdene podatke uredite in shranite kot en sam projekt, s čimer lahko prihranite ogromno časa, saj ponovno iskanje referenc ne bo potrebno.

Še preden se je pojavila prva fotografija je de la Roche (1729 – 1774) v namišljeni povesti Giphantie govoril o možnostih zajemanja slik narave na plošče, prevlečene z lepljivo snovjo.

Osebni foto studio

Izgleda, da so dnevi klasične fotografije šteti. Vsaj sodeč po reklamah, ki jih vsakodnevno dobivam v nabiralnik. Vsi že ponujajo super ugodne digitalne fotoaparate z več milijoni točk. Le zakaj so digitalni fotoaparati tako popularni? Mogoče zato, ker lahko takoj vidimo, kaj smo slikali? Ali pa zato, ker lahko slike poljubno predelamo in obdelamo na domačem računalniku? Predvsem zadnja možnost je sila zanimiva. In kaj potrebujemo za to? Ustrezno programsko opremo seveda! In te je na tržišču ogromno. Da bi vam olajšali izbor, smo si podrobneje ogledali tri najmočnejše predstavnike "obdelovalnikov" slik za domače potrebe. Ogledali smo si, kaj zmorejo in kako (ne)enostavno je rokovati z njimi. Izbrali smo programe pri nas dobro poznanih proizvajalcev Corel, Jasc in Adobe. Od Corela smo si ogledali *Corel Essentials*, zbirko programov, ki omogočajo obdelavo tako vektorskih, kot tudi bitnih slik. Od Jasca smo izbrali uspešnico *Paint Shop Pro*, ki je svojo kariero začel predvsem kot cenovno ugoden programček za pretvorbo formatov, sedaj pa je na voljo že v sedmi izdaji in ponuja kar nekaj profesionalnih funkcij. Od Adoba smo si ogledali *Photoshopovega* manjšega bratca, *Photoshop Elements* v njegovi najnovejši, drugi različici, ki bi naj bil namenjen laičnim uporabnikom. Izbrati pravega zmagovalca med temi programi je izredno težko, če že ne nemogoče, saj ima vsak od njih kakšno uporabno posebnost, osnovne funkcije obdelave pa so vsi po vrsti mojstrsko opravili. Seveda je tukaj še komponenta prijaznosti do uporabnika, v kateri prednjači Adobe, saj je *Photoshop Elements 2* nabit s pomočjo in avtomatizacijo, ki uporabniku močno olajša tipične operacije nad digitalno sliko. Tako, baterije v digitalnem fotoaparatu so polne, pomnilniška kartica prazna, programska oprema pa nameščena. Torej, veselo na delo...

Daniel Čeh-Ambruš



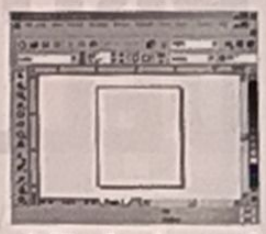
COREL ESSENTIALS

13.724 SIT Corel

Corel Essentials je rahlo predelana in okrnjena različica paketa *Corel Graphics Suite 9*. V paketu Essentials tako dobimo rahlo predelano različico programa CorelDraw 9, ki je namenjen izdelavi in obdelavi vektorskih slik. Z njim lahko npr. naredimo vizitko, koledar, letak, ali kakšno drugo poljubno tiskovino. Seveda je program *CorelDraw* tudi v tej okrnjeni različici še zmeraj dovolj profesionalen in bo več kot zadoščal za potrebe posameznikov in podjetij, ki ne potrebujejo ravno grafičnega oblikovanja na najvišjem zahtevnostnem nivoju.

Drug pomemben program paketa pa je okrnjena različica programa *Corel PhotoPaint 9*, ki služi obdelavi bitnih slik. Z njim lahko zajamemo in retuširamo slike. Program omogoča vse osnovne funkcije za obdelavo bitne slike, kot so npr. nastavitev kontrasta, barv, velikosti slike. Nudi pa tudi ogromno digitalnih filtrov, delo z več sloji, močno funkcijo za razveljavljanje ter veliko uvoznih in izvoznih slikovnih formatov. Program nudi tudi izdelavo panoramske slike, ki jo samodejno sestavi iz več fotografij in si jo nato lahko ogledamo z predvajalnikom QuickTime VR.

Namestitev paketa poteka brez problemov, prav tako delovanje vseh programov. Res je, da se tu in tam pojavi kakšen problemček med delovanjem, ki pa ga lahko ponavadi hitro odpravimo, če ne drugače, pa s pomočjo odlične tehnične podpore podjetja Corel na njihovi spletni strani. Nenazadnje pa ne smemo pozabiti niti na obširno zbirko kvalitetnih sličic in simbolov, ki so priložene paketu. Teh je kar 5000. V celoti je paket zelo profesionalen in uporaben, tako za izdelavo raznih tiskovin, domačega foto albuma kot tudi spletnih strani.



→Podrobnosti

V paketu *CorelDraw 9, Corel PhotoPaint 9, Canto Cumulus Desktop LE 5.0, CorelCapture 9, Adobe Acrobat Reader 5, QuickTime 5, Digimarc Digital Watermarking, Human Software Squizz!*, 5000 clipart sličic, 1000 fotografij, 1000 foto objektov, 100 TrueType pisav.

Potrebuje Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, 200 MB prostora na disku

Želi Pentium 4 ali primerljiv procesor, 128 MB RAM ali več, SVGA ločljivost vsaj 1024 x 768

Na spletu www.corel.com

Prodaja CHS d.o.o., (01) 280 66 00

PCFOcena

↗Veliko možnosti za začetnike, bitne in vektorske slike

↙Uporaba programa zahteva določeno (pred)znanje

"Corelova kvaliteta za domače potrebe. Odličen paket za primerno ceno."

90%

Hansol ...mora bit'!

17" 730E
17" FST zaslon
velikost pike: 0,28 mm
max. resolucija:
1280 x 1024 / 60Hz
optimalna resolucija:
1024 x 768 / 85Hz
TCO99
35.900,00 SIT

17" 720ED
17" DynaFlat zaslon
velikost pike: 0,20 mm
max. resolucija:
1280 x 1024 / 60Hz
optimalna resolucija:
1024 x 768 / 85Hz
TCO99
41.900,00 SIT

3 leta garancije

Cene so informativne in že vključujejo DDV. Accord-92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana

Distribucija: Accord

BIG BANG
Koper: 05/630-65-00
Kranj: 04/202-66-80
Lj-BTC: 01/587-35-73
Lj-Rudnik: 01/420-25-60
Maribor: 02/320-39-36
Jesenice: 04/583-28-84
Celje: 03/425-25-57

BOF – Building Of Fun
Ljubljana: 01/560-41-59

HARVEY NORMAN
Ljubljana: 01/585-50-00

POWERPLUS
Celje: 03/428-28-30
Ljubljana: 01/511-27-27
Maribor: 02/252-60-06
e-trgovina:
www.powerplus.si

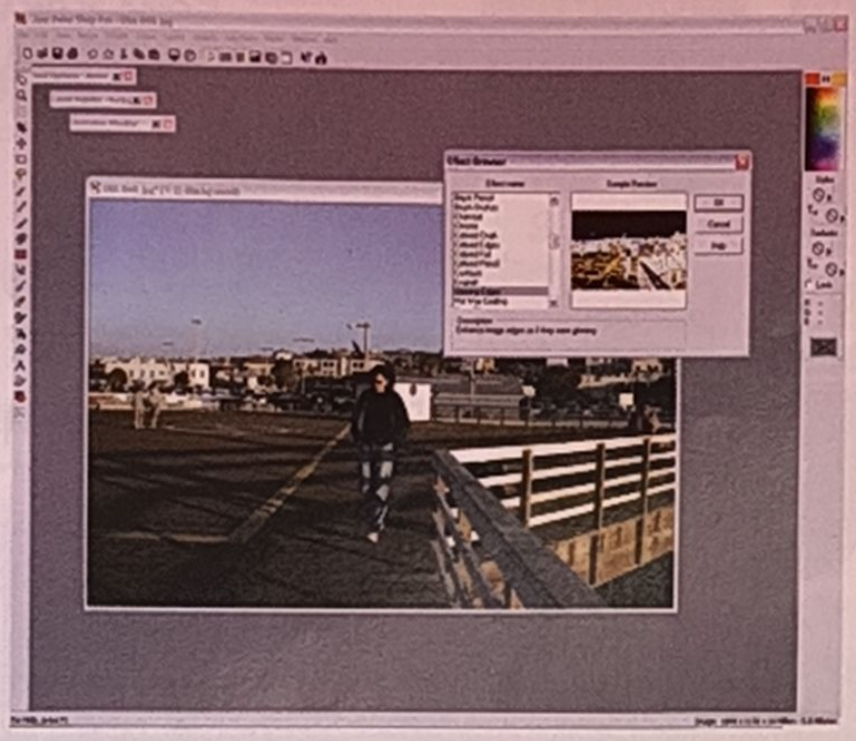
KRAJNIK d.o.o.
Škofja Loka: 04/502-00-00

TEAL d.o.o.
Laško: 03/734-00-70

MEDIA SVET
Ljubljana: 01/560-41-59
LJ-City Park: 01/520-49-32
Maribor: 02/330-42-03
Kranj: 04/201-49-90
Nova Gorica: 05/330-45-00

COMING
Trgovine in franšize

MENTIS
Dravograd: 02/872-16-16
Maribor: 02/228-17-20
Sl. Bistrica: 02/843-08-30
Velenje: 03/897 68 50



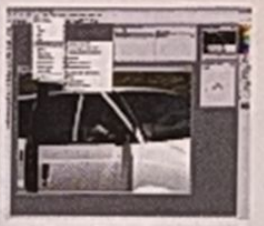
PAINT SHOP PRO

109 USD Jasc

Paint Shop Pro je doživel že sedmo reinkarnacijo. Iz preprostega shareware programčka se je razvil v prav profesionalno orodje za obdelavo digitalnih fotografij. Tako sedma različica tega programa nudi večino tega, kar ima njegov vzornik, *Adobe Photoshop*, ki nekako predstavlja profesionalno normo teh programov.

V tej različici *PSP-ja* so vidne predvsem izboljšane možnosti izboljšave slike. V to kategorijo spada npr. izboljšan način obdelave histograma slike, samodejna nastavitev kontrasta, barvna uravnoteženost in barvna nasičenost slike. Novi so tudi posebni filtri, ki jih je v tej različici *PSP-ja* kar 20. Ti filtri omogočajo različne manipulacije s sliko, kot je npr. določitev "podlage" slike. Tako dobite učinek, kot da je slika na steni, grobem papirju. Zelo pohvalno pa je da so dodali t.i. *Effect Browser*, ki omogoča hiter predogled filtra, tako da uporabnik vidi, kaj filter naredi na sliki.

Edina pomanjkljivost vseh *PSP-jevih* funkcij je, da niso niti popolnoma samodejne niti ne nudijo profesionalnega nivoja nastavitev. S tem se uvrščajo nekako v kategorijo funkcij, ki so ponavadi prezahtevne za laike in preveč enostavne za profesionalce. Prav tako grafični vmesnik programa deluje zastarelo in je v vseh pogledih (ne preveč posrečena) kopija *Photoshopovega* vmesnika. Kar pa zadeva samo funkcionalnost programa, pa so bistvene funkcije za digitalno obdelavo slike dokaj dodelane in omogočajo (skoraj) profesionalno delo. Tudi uvozno-izvozni filtri programa so številni in dobri, tako da ni težav z združljivostjo grafičnega formata. Še posebej so poudarjene možnosti za izvoz in optimizacijo slik za splet. Tu imamo na voljo še dodatek za razrez slik in za ustvarjanje zemljevida povezav, ki pa bi lahko bili boljši.



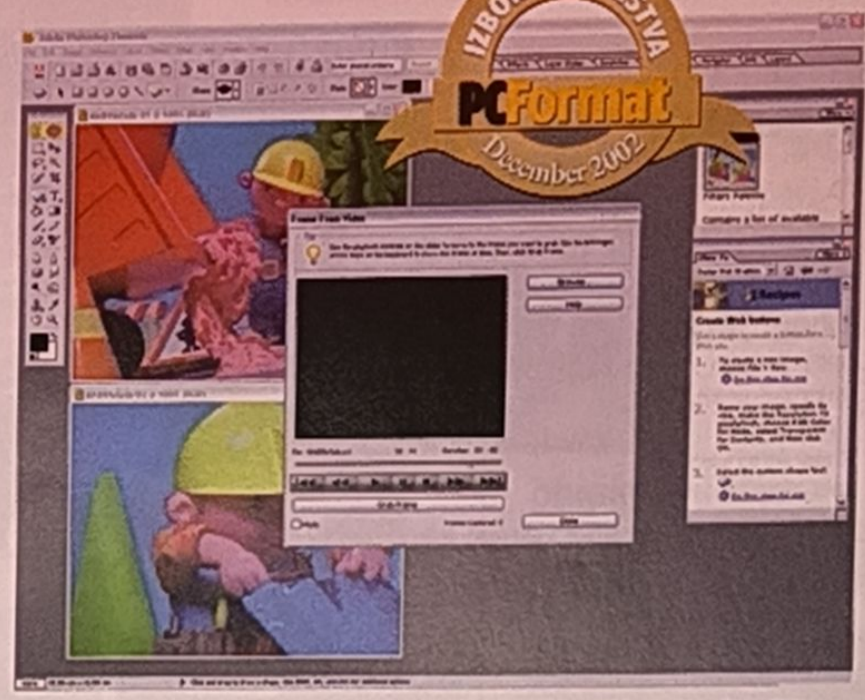
→Podrobnosti

V paketu *PaintShop Pro 7, Animation Shop 3*
Potrebuje Procesor Pentium, 32 MB RAM, 75 MB prostora na disku, VGA ločljivost vsaj 800 x 600
Želi Pentium 500 MHz ali primerljiv procesor, 128 MB RAM, SVGA ločljivost vsaj 1024 x 768 z 32-bitno barvno globino
Na spletu www.jasc.com
Prodaja -

PCFOcena

↗ Celovita obdelava slik, ogromno filtrov, izdelava animacij
↙ Rahlo kompliciran uporaba, zastarel vmesnik

"Cenovno ugoden program, ki bi ga lahko opredelili nekam med profesionalna in lična orodja." **85 %**



ADOBE PHOTOSHOP ELEMENTS 2

23.000 SIT Adobe

Adobe Photoshop Elements 2 je torej manjši bratec znamenitega *Adobe Photoshopa*. Seveda je ta paket namenjen širšim množicam, zato je nujno potrebno, da je enostavnejši za uporabo, ima močno pomoč in avtomatizirane funkcije. In natanko v tej smeri je Adobe zasnoval svoj program.

Že ob zagonu programa vidimo dobrodošlico z najpogostejšimi opravili, na desni strani pa palete Hints in Recipes. Prva nudi sprotno pomoč za izbrane funkcije, v drugi pa najdemo recepte, kako narediti kakšen profesionalen učinek. Sicer bi obe funkciji lahko bili izdatnejši v vsebini, sta pa vseeno dobrodošli in praktični. Tudi vgrajena pomoč je dobra, čeprav zahteva kar nekaj tehničnega predznanja.

Kar zadeva funkcije, se vidi, da je program iz dobre družine. Tako kot njegov večji brat *Photoshop*, tudi Elements nudi vse potrebne filtre in možnosti, ki pa v tem paketu ne nudijo toliko možnosti kot v *Photoshopu*, ker so večinoma avtomatizirane in prirejene laikom. Zato pa je rokovanje z njimi sila enostavno in daje odlične rezultate. Zelo dobrodošla je funkcija tiskanja več slik na eno stran in pa izdelava slikovne predstavitve v obliki dokumenta PDF. Program omogoča tudi uvoz slike iz videa, pri tem so podprti vsi formati, ki jih podpira tudi Windows media. Zelo dober je tudi izvozni filter za splet, ki optimizira sliko za prikaz na spletni strani. Podprto je tudi samodejno preimenovanje in pretvorba slik (Batch processing) in izdelava panoramskih slik.

Brez slabe vesti lahko torej zatrdimo, da je paket zelo dober in nudi ogromno možnosti za digitalno obdelavo slike tudi navadnim uporabnikom. Veliko je novih in uporabnih funkcij, ki večinoma še niso popolnoma dodelane, so pa že v trenutni obliki zelo uporabne in bi jih lahko vgradili tudi v večjega brata *Photoshop 7*.

→Podrobnosti

V paketu *Photoshop Elements 2*
Potrebuje Pentium ali primerljiv procesor, 128 MB RAM, 150 MB prostora na disku, VGA ločljivost 800 x 600
Želi Kar koli več
Na spletu www.adobe.com
Prodaja Medija d.o.o., (01) 300 67 10

PCFOcena

↗ Večina *Photoshopovih* funkcij, ki so prirejene laikom
↙ Slabosti le stežka najdete

"Poenostavljena različica profesionalnega programa za domačo rabo." **93 %**

V zgodnjih dneh nemega filma, so založniki kradli posnetke od vsepovsod in nato samo posnemali nekaj novih scen za nov film. Za boj proti temu je podjetje Biograph dajalo svoje začetnice (AB) na predmete v vsaki sceni (na vrata, stene ali okna).

ŽE NA SPOREDU

Poiščite jih v bližnjih videotekah.

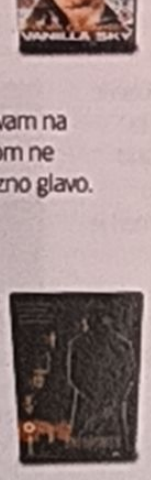
The West Wing: Series 1

Spet ena tistih ameriških dramatičnih nadaljevank, ki jih imajo Američani tako radi. Malo gledana, verjetno zaradi poznega časa predvajanja, je Zahodno krilo le protistrup današnjemu pustemu življenju v Beli hiši. Martin Sheen za predsednika!

Vanilla Sky

Zoprna priredba filma Pedra Almodavarja, Abre Los Ojos, ki zase misli, da je bog. Do konca vam prav nič ne bo jasno. Film, ki vam na čelu s Tomom Cruisom ne pusti razmišljati s trezno glavo.

Uforgiven: Special Edition



Clint še zadnjič pripravi svoje pištole in na sceni pride s tole brutalno študijo o zahodnem mitu. Dobra igralska zasedba, še posebej pa izstopata Gene Hackman in Richard Harris. Ena najboljših stvari, ki jih je Eastwood kdaj naredil.

The Producers

Grozna, cinična in neokusna glasbena komedija, narejena v času, ko je bil Mel Brooks še smešen in kateri Gene Wilder in Zero Mostel poskušata prepričati vlagatelje, da bi vložili denar v muzikal Pomlad za Hitlerja.

DVD MESECA

Kobal Collection

"Ali prav razumem ... Nisem neumna blondinka, ki bi storila vse, da bi bila v filmu?" "Eee, ne, nekaj od tega je res."

MULHOLLAND DRIVE

Regija 2 Vision Video Ltd

Podrobnosti
Slika 1.85:1 widescreen
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Intervju, biografija filmske ekipe, napovednik

Spet je bil le osnova za pokojno televizijsko mini serijo. Mulholland Drive ima enako zaspano, ovinkasto lepoto kot Twin Peaks. Ima nore like, moteče zvočne učinke, nenormalen seks in ostale puste poteze. Torej vsi zagreti ljubitelji Davida Lyncha ne boste pogrešali svoje doze čudaštva. Kljub vsemu temu pa se film ponaša s poanto. Če ste že kdaj videli Eraserhead ali Wild At Heart dobro veste, da je slednja pri Davidu Lynchu to precej nenavadna stvar.

Kaj je z zgodbo? Elegantna Nancy Drew, kraljica živčnosti, se preseli v LA, da bi uspela v kakšnem filmu. A kdo je čudna skrivnostna ženska v njenem stanovanju? In zakaj ima v torbici 50.000 dolarjev in skrivnostno oblikovan ključ? Kot vedno, nič ni tako kot izgleda, a David Lynch nam sporoča – potrudite se, uporabite možgančke in oris zgodbe (če sploh obstaja) vam bo postal jasen.

Mulholland Drive ni le tesnoben, večplasten film, je tudi portret Hollywoodskega stroja in prikaz kako se le ta "hrani" s svojimi miti. Na disku je poleg intervjuja še nekaj dodatkov, a si ti bolj izmišljeni za to prelepo, sanjavo, moško-nasilno kinematografijo, ki si česa slabšega niti ne zasluži.

PCFOcena

"Čudovita čudaška slika iz sestavljanke. Je Lynch že odrasel? Njegov najboljši film doslej."

Film **92%** Disk **65%**

THE ROCK

Regija 2 Hollywood Pictures

Slika 2.35:1 widescreen
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Posnetki s snemanja, napovednik, intervju, produkcijske risbe, zgodovina Alcatraza ...

Skupina nekdanjih ameriških marincev pod vodstvom generala Hummela (Ed Harris) zajame talce na Alcatrazu in na San Fracisco namerijo rakete s strupenim plinom VX, zaradi nepravične obravnave marincev, padlih v neuspelih misijah po svetu. Po neuspelem protinapadu ameriških tjulnov, ostaneta med kemično katastrofo in marinci le nekdanji zapornik "čeri" Mason (Sean Connory) in biolog Goodspeed (Nicolas Cage). Akcijska srhljivka pod taktirko režiserja Michaela Baya (Pearl Harbour, Armageddon), ki vas ne spusti iz rok vse do konca.

Film **84%** Disk **72%**

FIGHT CLUB

Regija 2 20th Century Fox

slika 16:9 widescreen
zvok Dolby Digital 5.1
dodatki Glasbeni video, izrezane scene, v zakulisju, biografije filmske ekipe, intervju, napovedniki in spoti ...

"Kaj veste o sebi, če nikoli niste bili udeleženi v pretepu? Šele ko izgubimo vse, smo svobodni, da lahko naredimo, kar koli želimo." Tako pravi Tyler, s katerim začne živeti Jack, potem ko ostane brez stanovanja. Skupaj ustanovita Klub golih pesti, a vse bolj se nam dozdeva, da je za vsem skupaj nekaj več, kot le rahlo čudno prijateljstvo. Divjanje, razdejanje, žajfa – vsi ljubitelji Davida Fincherja, režiserja 7ederm in Sobe za paniko, navalite!

Film **90%** Disk **81%**

računalniški sistemi

dve leti garancije

AMD 950MHz 1100MHz 1300MHz 1800P+ 2000P+ 2200P+

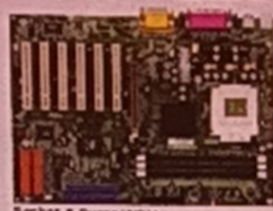
izbor komponent po lastni izbiri

intel 1000MHz 1300MHz 1800MHz 2000MHz 2533MHz 2800MHz

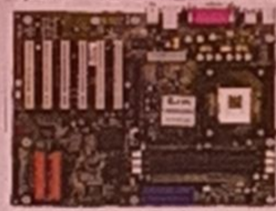
matične plošče Epox

kralj navijanja procesorjev

Epox EP-8K5A... 29.440 sit
Epox EP-8K5A+... 35.880 sit
Epox EP-4SDA5I... 35.120 sit
Epox EP-4SDA5+... 37.080 sit



Socket A Duron/Athlon
Via M335 cipset, RAID ATA133 (+)



Socket 478 Celeron/Pentium 4
SIS 648 cipset, RAID ATA133 (+)

grafične kartice Innovison

Inno3D Gf4 Mx440 64MB TVOUT (GeForce4 MX440)... 20.640 sit
Inno3D Gf3 Ti200 64MB TVOUT (GeForce3 Ti200)... 29.280 sit
Inno3D Gf4 Ti4200 64MB DVI/TVOUT (GeForce4 Ti4200)... 40.500 sit
Inno3D Gf4 Ti4200 128MB DVI/TVOUT (GeForce4 Ti4200)... 46.900 sit
Inno3D Radeon 9000 64MB TVOUT (ATI Radeon 9000)... 25.040 sit
PowerMagic Radeon 9700 PRO 128MB TVOUT (ATI Radeon 9700PRO)... 110.880 sit

novo!

Z veseljem vas obveščamo, da je podjetje Mlacom dne 16. septembra preselilo poslovanje na novo lokacijo, kjer so tako strankam kot zaposlenim na voljo veliko večji prostori kot doslej!

Napajalniki Enermax

svetovno priznani napajalniki

EG-365AX ActPFC... 17.640 sit
EG-365AX ActPFC+FMA... 20.160 sit
EG-465AX ActPFC... 28.200 sit
EG-465AX ActPFC+FMA... 29.760 sit

hladilni produkti Zalman

neslišni hladilniki (20dB)

6000-AlCu oem... 4.176 sit
6000-AlCu... 6.168 sit
6000-Cu... 7.920 sit
5700D-Cu... 7.680 sit
5100AlCu oem... 4.428 sit
5100AlCu... 7.440 sit

ZM-F1... 996 sit
ZM-F2... 1.320 sit
Fan Mate 1... 828 sit
ZM80-HP... 6.120 sit

ohišja Chieftec

midi (serija CS601)
črn... 17.880 sit
moder... 20.760 sit
srebrn... 19.920 sit

big (serija CS2001)
črn... 24.360 sit
moder... 28.200 sit
srebrn... 26.280 sit

Mlacom d.o.o.
Drenikova 36, Ljubljana
T:01/5008775 F:01/5008777
prodaja@mlacom.si, http://www.mlacom.si

Vse cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila! Naročeno pošljemo tudi po hitri pošti!

103,7 MHz RADIO CENTER

103,7 MHz

WWW.RADIOCENTER.SI

Božiček je spet na Centru !!!

...tudi letos bo na 103,7 MHz v živo izpolnjeval vaše želje!

!

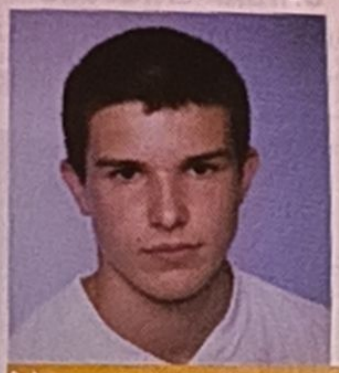
Pošljite kartico z vašo božično željo in osebnimi podatki do 16. decembra na Radio Center, kjer bomo vse do 24. decembra z božičkom prebirali in izpolnjevali vaše želje! Kartico dobite pri centrovih božičkovih pomočnikih, ki jih bodo delili po mariborskih ulicah, ali jo dvignite na sedežu Radia Center.
Pošljite kartico in nastavite radijski sprejemnik na 103,7 MHz. Z malo sreče vas pokliče božiček in v živo izpolni vašo željo!
Pohitite, že čaka nanjo.

Igre

Novice/Napovedi/Opisi

Vedno prvi za igre

Vse naj, naj!



Tomaž Bartolj, urednik za igre

Upam, da ste novembrske dneve preživeli bolj sproščeno kot jaz, saj sem bil zasut z delom, ki ga seboj prinaša uredniška funkcija (malce se pa moram pohvaliti z novim nazivom). Kljub temu se ne smem preveč pritoževati, saj sem prelgral nekaj odličnih naslovov, pa še ostali člani so z mano vlekli težki voz, z imenom Igre. Na njem smo vam pripeljali naslove kot so *Age of Mythology, NFS 6, Lord of the Rings, No-one Lives Forever 2* (zaupali smo ga Duletu, da se mu opisovanje ne zameri), *Harry Potter, Combat Mission 2, Conflict Desert Storm, FIFA 2003, 007 Nightfire*... Pri katerih smo se imenitno zabavali, ob katerih pa samo zmajevali z glavo, preberite sami na naslednjih straneh, jaz pa bom preostali prostor porabil za lepe želje.

Ker je tole zadnja številka pred tisto najpomembnejšo polnočjo, vam želim kar se da prijetno praznovanje in, da bom v elementu svoje funkcije, tudi čim več dobrih iger. Prav tako vam privoščim čim manj virusov in prikazovanja modrega zaslona smrti. Za silvestrov večer pa vam svetujem, da računalnik izklopite in tako preprečite igram, da bi vas zamotile in odvrnile od bolj družabnega življenja. Srečno 2003!

bartolj@videotop.si

Pravila igre

Dokončane igre
Različica igre, katere opis berete v PCFormatu, je gotovo končana. Testiranje igre brez vseh podrobnosti, ki jih bo vključevala prodajna različica, bi bilo neumno in nezanesljivo.

Poštenost
Naravnost obožujemo igre, vendar zaradi tega do njih nismo nič manj strogi. Vsaki igri bomo prilepili oceno, ki si jo dejansko zasluži.

Strokovnost
Vsak opisovalec je strokovnjak za zvrst, ki jo je opisal, zato se lahko zanesete na njegovo mnenje.

Najboljše med najboljšimi
Igra, pri kateri bomo dvignili oba palca in se na široko nasmejali, je resnično vredna visoke ocene in vaše pozornosti.

Nagrade
Igro, ki bodo po našem mnenju še nekaj časa standard v svoji zvrsti, boste prepoznali po tem znaku ob njenem naslovu.

VROČE NOVICE...

Naj bo zunaj še tak mraz, mi se ne sekiramo – grele nas bodo misli na najboljše naslove.

DOOM III

Po zaslugi izdajstva nekateri že igrajo zgodnjo različico težko pričakovane igre.

Vedno znova se dogaja. Tokrat je žrtev *Doom III*, trenutno verjetno najbolj pričakovana igra. Zlahka si predstavljamo, da so bili Carmack in vsi iz Id-ja ob spoznanju, da se je njihovo delo od neznano kod prikradlo na splet, videti bolj razjarjeni, kot hudičeva zalega iz igre.

Ni se zgodilo prvič, da se je katera izmed Id-jevih mojstrovin začela predčasno pojavljati na spletu. Očitno je nekje v verigi izdajalec, ki pa po vsej verjetnosti tudi tokrat ne bo odkrit. Koda, ki je začela nelegalno krožiti med deskarji, je bila ustvarjena pred sejmom E3, gre pa za demo s tremi stopnjami, ki smo ga prvič lahko uzrli ravno na omenjenem prizorišču. Zadeva je bila igralna, a nekoliko medla in hroščata, zato so se je takoj lotili pripadniki strani www.slashdot.org. Zaenkrat ni še ne duha ne sluha o uradni izdaji Id-ja ali Activisona, posredno je "slashdotterjem" zagrozil le Carmack: "Da, zelo smo razburjeni zaradi dogodka in to dejanje bo imelo posledice pri našem načinu ravnanja z drugimi podjetji v prihodnosti."

Vsekakor je bilo to izdajstvo ostudno dejanje, ki bo povzročalo kopico razburjanja v sami industriji. Kljub temu se lahko Id tolaži vsaj z nečim – ni ga bilo junaka, ki bi si priskrbel kopijo in ne bi bil zadovoljen z igro. Je pa tudi res, da smo tudi sami že vnaprej vedeli, da nas čaka mojstrovina. Da se le ne bi razvijalci preveč kujali in se raje posvetili še zadnjim malenkostim v igri.

www.idsoftware.com

Spoznajte PCFormat ove igrologe ...

Tomaž Bartolj je bil do vratu v delu, a ga tudi to ni ustavilo, da se ne bi dokopal do svojega ploščka, poldrugi kolega in ga nažgal v *NHL 2002*. V CD-ROM je zadegal tudi *Warcraft III*, a je ves čas pogledoval še na *Age of Mythology*. Skorajda se bojimo zanj.

Nejc Dulmin se je ta mesec podal v svoj svet in sploh ga nismo mogli predramiti. Ko smo se nekako dokopali do njega, smo videli da ga je očarala lepa agentka iz *No-one Lives Forever 2*.

Boštjana Uršiča se zadnje čase ne ukvarja ravno veliko z igrami, a prejšnji mesec smo ga uporabili za opis *Unreal Tournamenta 2003*. Bil je navdušen in še sedaj ga vidimo kako ga sem ter tja zažene, čeprav mu opisa ni treba več pisati.

Ivo Vidergar je popolnoma blizu tega, da se ne bo več pojavljal med igrologi. Razlog? Vedno znova lahko napišemo le, da je preigraval, ne boste verjeli, *Quake 3*. Še na *UT 2003* le zaničevalno pogleda in mu ne priznava vladavine med streljankami.

Barbara Banović je kar malce trmasta punca in ko jo nekaj prime, je ne spusti zlepa. Zadnje čase kar naprej leta naokoli s svojimi bombniki iz *IL2 Sturmovika* in se otresa nadležnih lovcev.

Nikola Janković je še eden izmed tistih, ki obtičijo pri eni igri in jo neskončno vzljubijo. Verjetno vam ni treba posebno pojasnjevati, da je to *Championship Manager*. No, ta mesec je poleg standardnega igranja *01/02* spisal še napoved za *CM 4*.

CRUSADER

BATTLE FOR OUTREMER

Strategija *Warrior Kings* je bila kar dobro sprejeta, še posebno pa smo se navduševali nad grafiko. Black Cactus sedaj dela na *Crusaderjih*, ki bodo uporabljali nabildano različico že omenjenega pogona. Igra vas bo seveda vrgla na Srednji vzhod, kjer se skuša eden izmed lokalnih baronov uveljaviti kot kralj Jeruzalema.

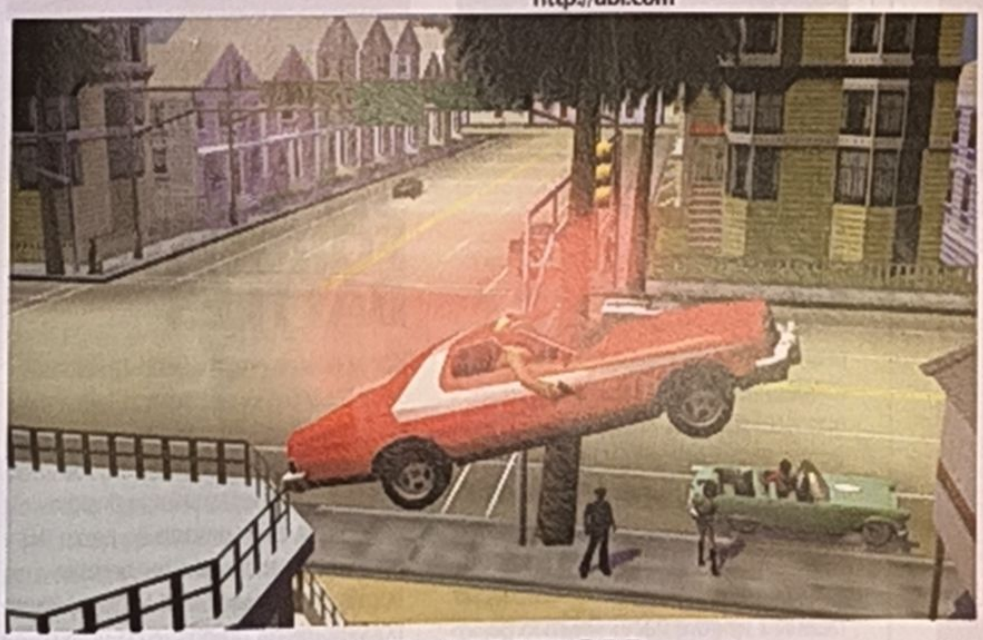
www.blackcactus.co.uk

EVERQUEST

EUROPE

Založnik Ubi Soft je znova dokazal, da še vedno trdno stoji za svojo že starajočo se MMORPG *Everquest*. Prejšnji mesec je namreč izdal posebno izdajo za staro celino. To v praksi pomeni, da ne boste več deležni strašanskih upočasnitev pinga in s tem kvarjenja igralne izkušnje. Če ste v tem online svetu že dobro znani, lahko seveda nadaljujete z igranjem od tam, kjer so vaše korenine in imate dovolj znancev.

http://ubi.com



STARSKY AND HUTCH

Pripravite volane, pedale in svoje vozniško znanje. Na naše PC-je prihaja posebna dirkačina iz Empire Interactive. Zakaj posebna? Postavila vas bo v sedemdeseta leta – iz tega obdobja bo glasba, vzdušje, le za grafiko upamo, da bo novejšega datuma. Temeljila bo na istoimenski epizodi iz tega obdobja in se bo odvijala v mestu Bay City. Starsky in Hutch sta policista kar pomeni, da boste lahko poleg vozniških sposobnosti pokazali tudi strelske. Poleg akcije naj bi ta naslov odlikovala tudi dobra zgodba ter humor. Kot zanimivost naj povemo še to, da bo vključeno tudi večigralstvo – verjetno bo nekdo v vlogi voznika, medtem ko bo drugi delil svinec med barabe. Igra je že kar nekaj časa v razvoju in upamo, da bo na račun tega izpiljena in predvsem nekaj posebnega v dobrem pomenu besede.

www.empireinteractive.com

>>Lestvice iger

Kaj greje vaša srčeca pozimi?

TRENUTNO IGRATE

1 Grand Theft Auto III
2 Warcraft III
3 Mafia: City of Lost Heaven
4 Hitman 2: Silent Assassin
5 Need for Speed: Hot Pursuit 2
6 Diablo II
7 Championship Manager 01-02
8 Unreal Tournament 2003
9 Emperor: Rise of the Middle Kingdom
10 Jedi Knight II: Jedi Outcast

Oddajte svoj glas na www.pcformatslo.net

TRENUTNO ČAKATE

1 Doom III
2 Unreal II: The Awakening
3 Duke Nukem Forever
4 Quake IV
5 World of Warcraft
6 Colin McRae Rally 3
7 Halo: Combat Evolved
8 Project IGI 2
9 Championship Manager 4
10 C&C: Generals

Oddajte svoj glas na www.pcformatslo.net

KONČANO, KO BO KONČANO

Najbolj natančen vodič do datumov izidov.

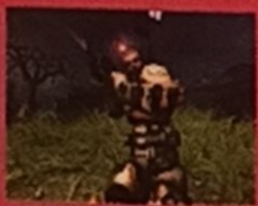
James Bond 007: Agent Under Fire	Electronic Arts	December
The Sims Online	Electronic Arts	December
C&C: Generals	Electronic Arts	Januar 2003
Delta Force: Black Hawk Down	Novalogic	Januar 2003
Toca Race Driver	Codemasters	Januar 2003
Highland Warlors	Novalogic	Februar 2003
Championship Manager 4	Eidos	Februar 2003
IGI 2: Covert Strike	Codemasters	Februar 2003
SWAT 4: Urban Justice	Vivendi	Februar 2003
Vietcong	Take 2	Februar 2003
Lara Croft: Tomb Raider Angel of Darkness	Eidos	Februar 2003
Unreal II: The Awakening	Infogrames	Marec 2003
Praetorians	Eidos	Marec 2003
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Ubi Soft	Pomlad 2003
Kingdom Under Fire: Crusaders	Phantagram	Pomlad 2003
Indiana Jones and Emperor's Tomb	Activision	Pomlad 2003
Counter-Strike: Condition Zero	Vivendi	Pomlad 2003
Star Wars: Galaxies	Activision	Pomlad 2003
Hidden and Dangerous 2	Take 2	Pomlad 2003
Commandos 3	Eidos	Junij 2003
Judge Dredd: Dredd vs Death	Vivendi	Poletje 2003
Gothic II	JoWood	Poletje 2003
Halo: Combat Evolved	Microsoft	Poletje 2003
Star Wars: KOTOR	Activision	Poletje 2003
Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	Poletje 2003
Deus Ex 2: The Invisible War	Eidos	Jesen 2003
XIII	Ubi Soft	Jesen 2003
Full Throttle 2	Activision	Jesen 2003
Thief III	Eidos	Božič 2003
Master of Orion III	Infogrames	2003
Doom III	Activision	2003
Duke Nukem Forever	Take 2	2003
Max Payne 2	Take 2	2003

>>ONLINE IGRE

Dobrodošli v svet digitalne spletne zabave.

ONLINE IGRA MESECA

UNREAL TOURNAMENT 2003



Da je *UT 2003* prejel tale častni naslov, gotovo ni ne naključje ne presenečenje. Igra je v samem bistvu namenjena večigralski izkušnji, medtem ko je puščavništvo bolj podobno treningu za tisto 'pravo' stvar. Grafika je razred zase in obstaja velika verjetnost, da vam bo kdo prerešetal drobovino, ker se boste ustavili ob lavi in občudovali njeno lepoto. *UT 2003* je uspelo tudi na področju stopenj, ki so gromozanske in UI, ki je zopet prijetno presenetila s svojimi sposobnostmi.

Več kot zadovoljni smo lahko tudi z načini igranja, ki jih ta uživantska igra prinaša. Tu so standardni Deatmatch, Team Deatmatch, Capture the Flag... Še bolj smo navdušeni nad novim Bombing Runom, ki je nekakšna mešanica med rokometom in streljanko ter Double Domination, pri katerem morate držati nadzor nad dvema točkama in si tako prislužiti zmago.

Do popolnosti igri morda manjka le še možnost uporabe vozil, česa drugega pa si sploh ne moremo več želeti. Igra je 'napumpana' z vzdušjem, že sedaj ima obilico oboževalcev in tudi quakerji bodo slej ko prej morali priznati njeno briljantnost. Ali če citiramo našega Boštjana: "Je online streiska igra največjega kalibra"

SPALNIČNA INDUSTRIJA MODOV

DEFRAG

Riba v vodi, ptica v letu, [illegible] v *Quaku*. Skupni imenovalec: obvladanje [illegible] v svojem okolju. Tale mod je namenjen najbolj [illegible] quakerjem. Njegov poglavitni namen je [illegible] do skrajnosti. Svet *Quaka* je poln [illegible] tega teka in hitrih izogibanj. Če tega ne obvladate, so vaše ure štete. Zatorej si le naložite *Defrag*, ki [illegible] orodji omogoča popolno vadbo. Vsebuje tudi podporo za snemanje posnetkov, na katerih so prikazani triki, ki so jih z že kar [illegible] dosegli nekateri navdušenci. Izjemno zanimivo za najbolj zagrizene. *Za Quake III Arena*

www.planetquake.com

HEART OF EVIL

Tale mod se valja naokoli že kar nekaj časa, saj smo ga prvič lahko uzrli že pred kakšnim letom. Toda šele sedaj lahko rečemo, [illegible] saj se je vendarle otresel vseh hroščev. Gre za enoigralsko modifikacijo *Half-Life*, ki [illegible] prvine vietnamske vojne in klanja zombijev v drugorazrednih filmih. [illegible] in predvsem zabavna. Upravičeno lahko rečemo, da je tale [illegible] najboljših modov zadnjega časa, le grafični pogon ne more več prikriti svojih let. [illegible] deli, ki so rahlo zgrešeni ali kičasti, drugače pa je boljši kot kar nekaj originalnih streljank. *Za Half-Life*

http://th.fragoff.net

TRAIN HUNTERS

Čudovita stvar pri modih je, da lahko vsakdo na dan [illegible] svoje ideje. Tako dobimo najrazličnejše umetnine, [illegible] preko igričarske industrije ne bi nikoli znašle na naših diskih. Lep primerek tega je tudi *Train Hunters*. V tem modu se množice igralcev borijo za, da uganili ste, nadzor nad vlakom. Na njem je obilica orožja in različnih pripomočkov. Dlje kot zdržite na tej peklenski vožnji, več točk si prislužite. Tako počet je se je izkazalo za zabavno, je na določenih delih je vse skupaj še nedodelano. Nekoliko težje je tudi najti strežnike, ki bi igro podpirali, in igralce, ki bi kar čakali v vrsti. *Za Half-Life*

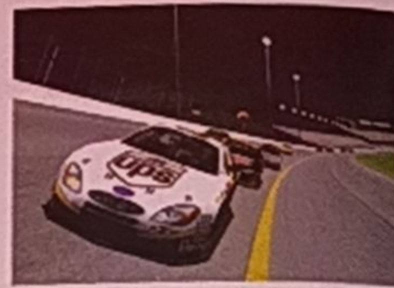
NOVE URADNE STRANI

[illegible] ima res dober občutek za igre in vsi njihovi naslovi se izkažejo za [illegible] smo da bo tudi *World of Warcraft* več kot dobro sprejet. Stran o [illegible] projektu je obstajala že prej, vendar je sedaj dobila nov izgled, infor[illegible] si oglejte na http://www.blizzard.com/wow. >> V zadnji številki se [illegible] nad igro *Vietcong*. Pri Illusion Softworks zadnje čase valijo zlate [illegible] *Mafio*, zaradi česar je pričakovanje njihovega naslednjega projeta [illegible] v vietnamskih gozdovih in nam pričaral strah, ki so ga doživljali vri [illegible]. Spletna stran te streljanke se nahaja na www.viet[illegible] >> Rusi se zadnje čase udejstvujejo tudi na področju računalniških iger [illegible] Burut Creative Team, ki trenutno dela na streljanki, imen[illegible] futuristični igri, v kateri bomo razstreljevali vesoljsko zalego, lahko [illegible] obličnooblikovani strani http://www.kreed3d.com >> Rusi pa niso edini [illegible] razvijajo PC igre. O, ne. Tu je še naš Arxel Tribe, ki med drugim dela tudi na [illegible]. Stran je sicer trenutno še zelo siromašna, a bi jo naj obogatili v začetku [illegible]. Če obljube držijo, si oglejte na http://hannibal.arxeltribe.com.

WWE RAW

Bi včasih koga mahnili na gobec, pa se bojite, da vas bo on trikrat huje mahnil nazaj? V igri *WWE RAW* se vam tega res ni treba bati. Prav veseli smo, da se po dolgem času zopet obeta dobra pretepačina tudi za PC-je. Pravzaprav ne gre za navadno mlatenje, temveč rokoborbo – v igri boste lahko uzrli 35 najbolj znanih rokoborcev. Upajmo, da bo sicer precej konzolno obarvana zvrst, vendarle dobila spodobnega predstavnika tudi na naših računalnikih. Če bodo naše želje uslišane, se bomo lahko prepričali že naslednji mesec.

www.thq.com



NASCAR RACING 2003

Če je vaš najljubši ovinek levi in obožujete hitrost, vam bo ob teljle igri srce razgnalo od navdušenja. *Nascar Racing* naj bi se tokrat še bolj približal realizmu, tudi s pomočjo izboljšane grafike. Tudi UI je napredovala in se bo sedaj med dirko prilagajala znanju igralca. Okolje ob progi bo postalo bolj živo – še poseben poudarek bo na ekipi v boksih. Pri razvoju so sodelovali celo inženirji ekip, ki sodelujejo v Nascaru in ni vrag, da jim skupaj z razvijalci ne bi uspelo skupaj spraviti naslova, v katerem bomo uživali. Kako so se odrezali, bomo videli februarja.

www.siera.com

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Najbolj znan junak ploščadnih iger na PC-ju se vrača. Pravzaprav bo šele to pravo nadaljevanje odličnega *Raymana 2*. Naš brezudi junak bo imel zopet opravka z zlobneži in tokrat mu bodo pomagali tudi prijatelji. V igri bo kar 10 raznolikih svetov, v katerih se bo zvrstilo 44 stopenj in še kopica podiger. Izboljšane bodo tudi obrazne animacije in razpoloženje našega lika bomo lahko razbrali z njegove "face". Rayman bo imel tudi novo moč: njegova pest bo opremljena z raketo in lahko jo bomo upravljali iz prvoosebnega pogleda. Za vse mlade po srcu bo marec 2003, ko igra izide, prav težko pričakovan mesec.

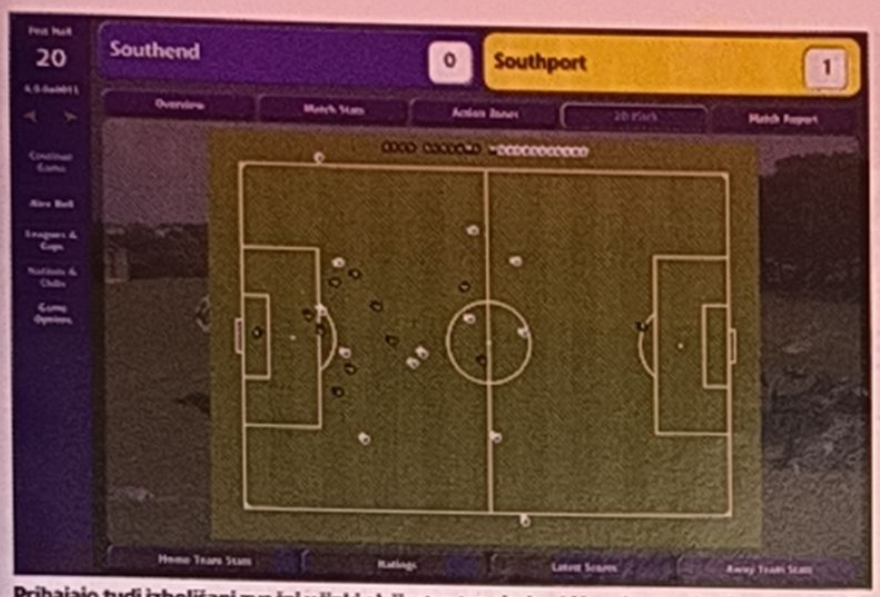
www.ea.com

IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES

Kar je bilo najprej mišljeno za dodatek, se je razširilo na samostojno igro. *Forgotten Battles* bo vseboval 20 enoin 10 večigralskih misij. Te se bodo odvijale nad madžarskim in finskim nebom ter bodo predstavile preko 40 novih letal – tudi ruske ter nemške bombnike z posadko. UI je bila spisana popolnoma na novo in je po trditvah razvijalcev sedaj res impresivna. Videli boste lahko tudi precej novih objektov, tako na kopnem, kot tudi na morju. Pripravite svoje igralne palice in počakajte na februar, ko bo igra prišla na police.

www.il2sturmovik.com

APZ
www.apz-zdruzenje.si
ZAKAJ JE PIRATSTVO NAPAČNO?
Poiščite odgovor na naslovu: www.apz-zdruzenje.si



Prihajajo tudi izboljšani zvočni učinki občinstva ter glasba, ki jo prispeva skupina amaterskih glasbenikov s tribun Sheffielda.

DATUM IZIDA FEBRUAR 2003

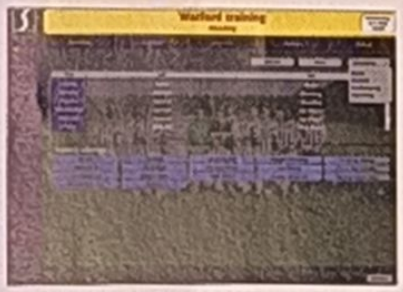
CHAMPIONSHIP MANAGER 4

Najbolj zabavna preglednica znova udarja.

Sports Interactive je ta mesec izdal prve informacije in posnetke zaslonov iz nadaljevanja najboljše nogometne managerske simulacije. Seveda nova različica prinaša nov vmesnik z novim videzom ter možnost popolne prilagoditve lastnim željam (preko jezika XML). Novost je tudi desni klik, ki daje možnost hitrejšega dostopa do najpomembnejših zaslonov, istočasno pa so dodali bližnjice na tipkovnici.

SI tudi svojo mrežo raziskovalcev razširja še naprej in tako bo *CM4* povečal svojo prednost glede na konkurenco v številu igralcev (tokrat jih bo več kot 150.000), kakor tudi lig, ki jih je mogoče igrati. V času zaključka redakcije sicer ni bilo uradno potrjeno, vendar smo od slovenskega raziskovalca izvedeli, da bo slovenska liga skoraj zagotovo vključena v igro, skupaj pa bo število lig več kot podvojeno. Vendar ni samo razširjeno število igralcev, temveč so jim dodali tudi nove statistične vrednosti, kot so "sreča" in nekateri skriti podatki.

Izboljšave so doživeli tudi interakcija z mediji, finance (le-te odražajo finančne težave klubov, ki smo jim priča v zadnjih letih), sistem prestopov, taktični zaslon ter druge malenkosti, vendar bo fanatike veselilo dejstvo, da devetdeset minut ne bo nikoli več enakih. Potem, ko smo deset let preživeli ob navijanju za tekstna sporočila in si sliko tekme ustvarjali v domišljiji, nam SI prvič prinaša 2D prikaz poteka tekme. Ob začetku naslednje sezone bodo vse poteze igralcev pred vašimi očmi ter vam tako omogočile videti, kaj se na igrišču zares dogaja in lažje prirediti svojo taktiko. Če ste ultra-zagreti, si lahko najpomembnejše tekme ogledate v celotnih 90 minutah, drugače pa bomo med tekmo spremljali tekstni komentar, ob pomembnem dogodku pa se bo pojavil 2D zaslon, na katerem si boste ogledali potek akcije. Seveda ni potrebno poudarjati, kako pomemben je ta napredek v seriji, istočasno pa menimo, da so pri SI storili prav, ko niso podlegli željam po 3D pogledu – navsezadnje bi s tem izničili igro v naši domišljiji ter nam ponudili prikaz akcij, ki bi se slej ko prej pričele ponavljati.



Taktične možnosti prinašajo tudi nove ukaze posameznim igralcem.

Če temu dodamo tudi popolnoma nov večigralski način, ob katerem se lahko veselimo organiziranih spletnih lig, je jasno, zakaj gre med nogometnimi navdušenci za najbolj pričakovano igro ta hip. **PCF**

>> KAKO NAPREDUJEJO

Najbolj ažurne novice o napredku v razvoju prihajajočih iger.

UNREAL 2

Razvoj: Epic

Sedaj, ko je UT2003 zadovoljil apetite online igralcev, se naše misli znova obračajo na enoigralsko igro, Unreal 2. Igra bi naj izšla pred svojim online bratrancem, Infogrames pa sedaj mieni, da bi morala iziti okoli velike noči.

Oni pravijo 2003

Mi pravimo To pa bi skorajda moral zadeti, kaj?

Napredek

SIMCITY 4

Razvoj: Maxis

Čeprav morda nestrpno pričakujete naslednje nadaljevanje v seriji iger načrtovanja in grajenja mest, pa naj vam dejstvo, da se SimCity 4 ne bo pojavil do januarja, ne pokvari praznicnega vzdušja.

Oni pravijo 17. januar

Mi pravimo Še en mesec do županskih nebes

Napredek

HIGHLAND WARRIORS

Razvoj: Data Becker

Novalogic je potrdil, da bo založil to obetavno igro. Sicer Novalogic ne sloví po strategijah, vendar se šušlja, da igra lepo napreduje.

Oni pravijo 14. februar

Mi pravimo Ne kupite je za valentinovo

Napredek

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

Razvoj: Core

Eidos je na razočaranje oboževa-lcev igre potrdil, da Larine najnov-ejše dogodivščine ne bodo na voljo za božič. Že drugi božič zapored, ki ga preživljamo brez Lare.

Oni pravijo Februar

Mi pravimo Mi pravimo Lahko, da bo znova prestavljena

Napredek

RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

Razvoj: Ubi Soft

Predvidevamo, da so razvijalce zajeli teroristi za nekaj mesecev in jih je moralo rešiti moštvo elitnih komandosov.

Oni pravijo Marec

Mi pravimo Verjetno ne bo prej

Napredek

POPOLNO DARILO!

Iščete idejo za idealno darilo ali pa se želite obdariti za božič? Izberite naročnino na PC Format!

Brezplačna božična čestitka za vsakega prejemnika naročnine! Plačajte enkrat, podarjajte celo leto!

ZAKAJ BI SE NAROČILI?

- **Prejmite dvanajst številk, plačajte deset!**
- **Brezplačna dostava do vaših vrat!**
- **Brezplačni celotni programi**
  – ne pozabite, da nobena druga revija pri nas ne ponuja celotnih programov na svojih diskih
- **Prejmite darilo ob naročnini**
  Izberite med programom Vexira Antivirus in akcijsko pustolovščino Resident Evil III.

KAKO SE NAROČITI?

- **Pokličite na 02 330 3301**
  Kličite 24h dnevno, 7 dni v tednu
- **Izpolnite priloženo dopisnico**
  in jo brezplačno pošljite na naš naslov
- **Naročite se online na:**
  http://www.pcformatslo.net

	↗Normalna cena	→Vi plačate	↘Letni prihranek
CD izdaja	11.880 SIT	9.900 SIT	1.980 SIT
DVD izdaja	17.400 SIT	14.900 SIT	2.500 SIT

2 IZVODA ZASTONJ!
10 številk za ceno 12

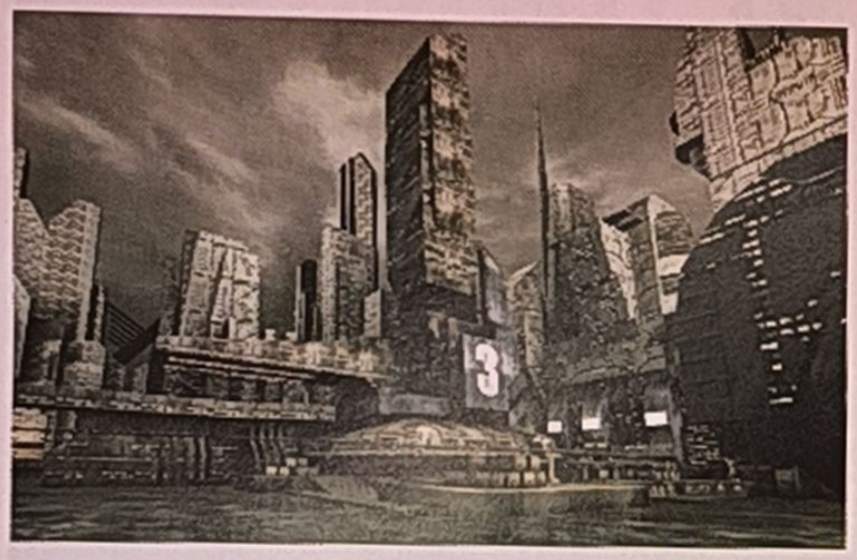
Če naročnino podarjate, bo prejemnik pred božičem prejel čestitko z vašim podpisom in obvestilom o naročnini na PC Format. Zaradi tega moramo vaše nakazilo prejeti do 19. decembra.

IZOGNITE SE GNEČI PRED TRAFIKO! NIKOLI VEČ NE ZAPUSTITE DOMA!
NAROČITE SE ŠE DANES – POKLIČITE 02 330 3301

DATUM IZIDA POLETJE 2003

JUDGE DREDD

Človek, ki bo za zapahe spravljal barabe 22. stoletja.



Judge Dredd je eden izmed številnih stripovskih junakov, ki ga bodo poskušali prenesti tudi v računalniški svet. Morda v Sloveniji ni najbolj znan, marsikje pa velja za pravo ikono.

Velikokrat se zgodi da poskušajo super može prestaviti v arkado – no, ne tokrat. Igra bo namreč streljanka!

Močno se bo spogledovala s stripovskim izvirnikom – zgodba bo tako postavljena v futuristično mesto Mega-City One z vsemi njegovimi pritiklinami. Pričakujemo lahko torej ogromne v nebo dvigajoče se stavbe, kot se za svetovno prestolnico v 22. stoletju spodobi, ter obilico bizarnih ljudi in še bolj čudnih kriminalnih dejanj. Razvijalci pravijo, da so imeli res srečo, saj je mesto kot nalašč za računalniško igro – razsežni razgledi, blišč in na drugi strani beda mesta so res idealni za prenos na naš najljubši medij.

Kaj sedaj?

Igra si želi na prvem mestu biti drugačna od preostalih prvoosebnih streljank, kar je ob super junaku z uniformo in značko (gre za nekakšnega policista prihodnosti) verjetno res izvedljivo. Prav tako se nikoli ni pojavljalo vprašanje, kdo bo postavljen v središče dogajanja – *Judge Dredd* je preprosto ustvarjen za življenje v soju odrskih luči. Če ga ne bi vključili v igro, bi bilo to tako, kot bi ustvarjalci iger *Star Wars* rekli: "Dajte no, zakaj bi se trudili s svetlobnim mečem?! Črtajmo ga!"

Kar zadeva same stopnje, pa je vse že v osnovah precej drugače, kot pri drugih igrah, ki vsebujejo pobijanje ljudi ali njim podobnih bitij. Dredd je namreč najprej, in predvsem, mož postave. To pomeni, da se mora tudi sam ravnati po pravilih, ki jih vsiljuje drugim. Nesramnih onesnaževalcev in butastih postopačev torej ne boste smeli kar odpihniti, pa čeprav se držite pravila kombiniranja prijetnega s koristnim. Pravzaprav na vaših plečih leži velika odgovornost – sprejemati boste morali salomonske odločitve. Bodite premili, pa bodo nedolžni ljudje umirali, bodite prestrogi in že vam za vrat diha sodniška preiskovalna skupina. Biti policist, vendarle ni tako preprosto ...

Jaz sem mali psihopat

Zgodba v samotarskem načinu vas bo postavila nasproti Temnim sodnikom, ki so super pokvarjene barabe s prepričanjem, da je biti živ zločin, ki si zasluži smrtno kazen. Res prijazni strički, a ne? Zgodba sicer ne bo popolnoma kopirala tiste iz stripov, temveč bo poskušala biti nekaj novega in zgolj zasnovanega na samih stripovskih osnovah.

Ko smo skušali razvijalce prisiliti naj nam natančneje povedo, za kakšen slog igre sploh gre, so se pogreznili v molk in iz sebe niso spravili konkretnega odgovora. Igre očitno ne želijo predalčkati, čeprav upravičeno predvidevamo, da gre za mešanico med igranjem vlog v slogu *Deus Exa* in čistokrvnimi prvoosebnimi streljankami.

Zagotovo pa vemo, da vam Dredda ne bo treba nabildati iz navadnega ščeneta v ultimativno živo strojnico. Ne, že od začetka boste imeli opravka z Dreddom, kakršnega poznamo – junakom z izjemnimi lastnostmi, orožjem in predvsem nadvse rahločutnim občutkom za pravico. Razvijalci so nam vztrajno dopovedovali, da ne nameravajo ustvariti še ene linearne streljanke, v kateri zgodba služi zgolj premikanju iz ene lokacije na drugo, kjer na igralca prežijo vedno isti sovražniki brez kakršne koli nepredvidljivosti. Če bi ob takih stavkih novinarji dobivali po 1 kovanec, bi sedaj imeli napolnjenih že kar nekaj prašičev. Pa ne obupajmo prehitro, morda se njihove trditve uresničijo.

Na vsakem vogalu nekaj

Pri Rebellionu si želijo, da bi ustvarili mesto, ki bi dajalo občutek življenja, resničnosti. Tako se bo vedno nekaj dogajalo – tudi ko boste sledili zastavljenim misijam, vas bodo na vseh koncih čakale podigre z enim samim namenom – ponuditi čim več zabave.

Trudili so se tudi na področju UI; računalniški nasprotniki se bodo tako znali prilagajati različnim situacijam (vsak bo imel tudi drugačne lastnosti: dober vid, gibčnost ...), zaradi česar bodo zanimivi sovražniki tako v eno-, kot tudi večigralskem načinu. Slednji bo poln akcije, in če k temu dodamo še futurizem ter obilico orožij (noži, puške, granate, več vrst streliva ...), dobimo nekaj, kar je precej podobno *Unreal Tournamentu*. To pa ni kar tako! Z *UT* bo imel *Judge Dredd* vsaj še eno stično točko – odlično grafiko. Ta naj bi bila tako prepričljiva, da bomo lahko z obraza zločinca razbrali, kaj namerava storiti v naslednjem trenutku. Prav tako bodo poškodbe odvisne od predela, ki ga zadenete na sovragu. Krasno!

Tale igra ima res velike potenciale in če za konec citiramo razvijalce: "Ne želimo ustvariti igre, polne govna, saj to meče slabo luč tako na naše programiranje, kot tudi na strip sam!". **PCF**

Pretirani fizikalni model ustvari edinstvene, realistične animacije - predvsem spektakularno je umiranje.

RAZVIJALEC
Rebellion

Podjetje sta ustvarila brata Jason in Chris Kingsley pred enajstimi leti v Oxfordu. Najprej so razvijali za Atari Jaguar, njihov prvenec oz. preboj na tržišče pa je predstavljal odlični *Aliens vs. Predator*, ki je v bil tistih časih daleč pred konkurenco. Sledila je, ne najbolje sprejeta znanstvenofantastična pustolovščina *Gunlok*. Ukvarjali so se tudi z *Mumijo* in izdali obilico naslovov za konzole. Junija 2000 se je v glavah vodilnih mož zopet rodila odlična ideja – odločili so se, da bodo izkoristili odličen strip 2000AD, ki ga imajo v lasti. Sedaj delajo na igrah, ki bodo vključevale like iz omenjene umetnine, posneli pa bodo tudi dva filma o Dreddu.

Grafični pogon je sposoben z neomejenim številom animacij istočasno.

Zapriseženi ste ščititi prebivalce masta, zato se ne prenaglite z usmrtitvami pri manjših prekrških

>>"Ne želimo ustvariti igre, polne govna, saj to meče slabo luč tako na naše programiranje, kot tudi na strip sam!"
JASON KINGSLEY

V zahodni folklori so goblini tavajoči duhovi, ki so ponavadi nagajivi in celo zlobni. Pogosto se ustalijo v domačijah, kjer po izročilu tolčejo po loncih, kradejo oblačila s spečih ljudi, ponoči premikajo pohištvo in počno podobne lumparije.

THE LORD OF THE RINGS
THE FELLOWSHIP OF THE RING

Vivendi Surreal Software **www.lotr.com**

Dark Lord Sauron želi ubiti Bisagina, a so stari hobiti v Srednjem svetu žilavi ...

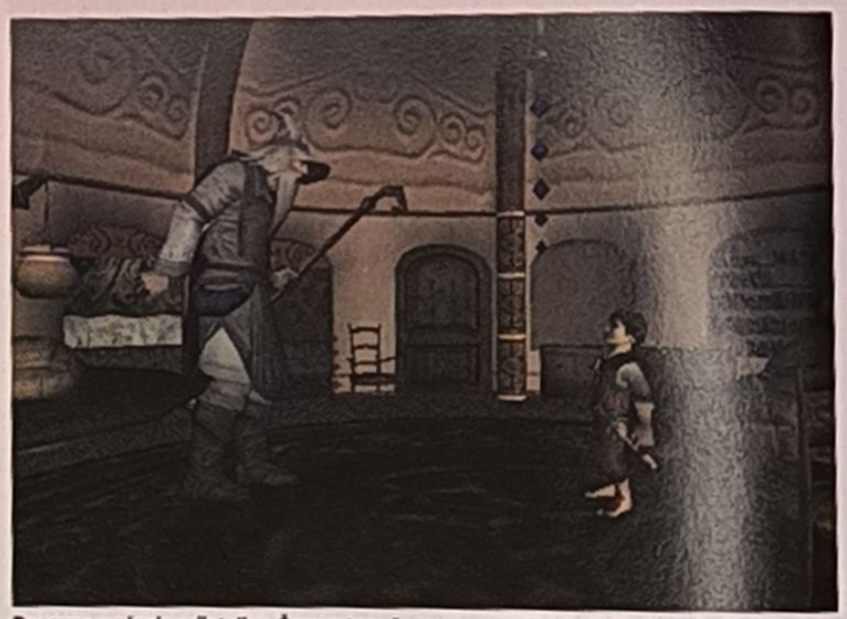
NEZAMUDITETEGA

Velikanska in srhljiva okolja so polna boja željnih bitij. Vi pa ste oboroženi le s palico. Toda kakšno palico. Magično palico. Popolnoma čarobno.

Potrebuje PIII-600, 128 Mb, 3D kartico z 32 Mb
Želi 1 GHz, 256 Mb, 3D kartico s 64 Mb
Več igralcev Ne podpira

Le malo igričarskih licenc je tako privlačnih, kot je Tolkienova mojstrska trilogija, saj je privlačnost raziskovanja dodelanega mističnega sveta nesporna tako veteranom, kot tudi popolnim novincem. Domovanja so čudovito izdelana, prav tako tržnice, gostilne in druga zbirališča. Prebivalci Šajerske živijo svoja življenja (z drugimi besedami: pogovorite se lahko le z nekaterimi), zato je vzdušje v igri enkratno, medtem ko vmesne sekvence poskrbijo za pripovedovanje zgodbe in razlago ciljev misije.

Postavljeni ste v vlogo Froda Bisagina, prijaznega hobita in neverjetnega junaka. Ker je zgodba že znana, naj povemo le to, da je vaš prvi cilj prodati hišo, preden se odpravite na potovanje v Bree. Cilje dobivate skozi pogovore z drugimi liki in čeprav so le-ti že vnaprej določeni (beri: ni dodatnih možnosti) vas zadržijo v okvirih igre in vzdržujejo vzdušje.



Ponovno srečanje prijateljev. Čeprav tega še ne ve, se bo Frodu življenje, zahvaljujoč mačku v žaklju, še bolj zakompliciralo.

>>Zgodba zvesto sledi Tolkienovemu kanonu, širjave Srednjega sveta pa so čudovito poustvarjene

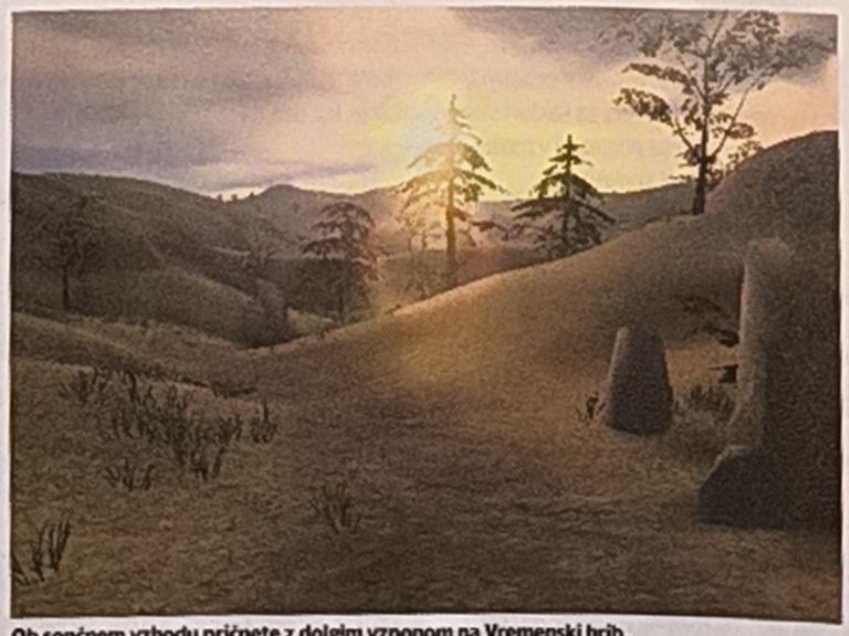
Peklenski zvonovi

Na srečo stvari pozneje postanejo bolj zanimive in preklopili boste na bolj dinamične člane Bratovščine, kot sta Aragorn in Gandalf. Žal pa so elementi reševanja težav že spet povsem togi. Tako mora na eni zgodnejših stopenj Frodo z zvoncem opozoriti na nevarnost, a kljub temu, da smo stali pod njim in ob njem, Frodo nikakor ni hotel zazvoniti. Na koncu smo s pomočjo frustracij in dedukcije v zvon vrgli kamen, kar je bila učinkovita, a nelogična rešitev.

Na srečo vam ne bo treba pretakniti vseh kotičkov zemlje, da bi našli relevantne predmete, saj so vsi pomembni objekti osvetljeni. In ko dostopate do inventarja, se igra samodejno zaustavi, kar je zelo uporabno, še posebej če ste se zapletli v mesarsko klanje in potrebujete energetski napoj.

Seveda, boj. Frodo še prav ne proda hiše, ko Dark Lord Sauron za njim že pošlje Temne jezdece, ki iščejo Prstan. So pa tako močni, da bi bil spopad z njimi, ko ste oboroženi le s palico, prav samomorilski.

Zato se bo potrebno poslužiti drugačnega pristopa – prikritosti. Frodo mora počakati do večera in se v somraku pretihotapiti skozi Šajersko, kdaj pa kdaj z metanjem kamnov sovražnika speljati na napačno sled in neprestano bedeti nad merilcem v slogu *Thiefa*, ki ponazarja, kdaj ste preveč vidni, tako da se lahko skrijete, preden vas ujamejo.



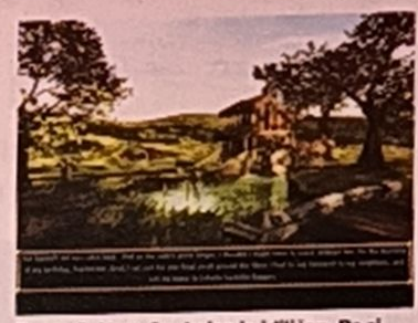
Ob sončnem vzhodu pričnete z dolgim vzponom na Vremenski hrib.

Pozor, orki!

Igrate lahko tako v tretje- kot prvoosebnem pogledu. Širši zorni kot je vsekakor boljša izbira, vendar je prvoosebni pogled primeren za ocenjevanje razdalj in pregledovanje predmetov. Frodo se mora s prijatelji prebiti skozi raznolike dežele in po poti pobiti kopico pošasti – od gigantskih pajkov, preko krvoločnih orkov

>>PREPIRLJIVI SREDNJEZEMLJANI

Za izbor devetčlanske druščine Elrond skliče posvet.



Premožni kot. Spokojen in idiličen. Pa si res želite tja?

Naši trpeči junaki na vrhu orkovskega jezu. Poplavo orkov je treba zajeziti.

>>Bitke, ki se jih udeleži celotna bratovščina, so res vročične

pa celo do demonskega Balroga. V bolj vročičnih bojnih sekvencah je pomoč družabnikov pravzaprav nujna, zato si zagotovite, da bodo vedno za vašim hrbtom – čeprav je to laže reči, kot storiti. Čeprav ni v enaki ligi kot *Daikatana*, pa imajo NPC-ji grdo navado, da občasno zaostanejo ali celo popolnoma izginejo. Večje bitke, ki vključujejo celotno Druščino, so prav divje.

Lokacije so vedno v skladu z vzdušjem, vendar omejitve postanejo nadležne – tako ne morete potovati do kakšnega kraja, če tega razvijalci niso predvidevali. Omejitve so le redkokdaj razložene: zidovi, katerih ni mogoče preplezati, neprehodna grmičevja in druge ovire vam preprečujejo napredovanje. Še pogosteje pa Frodo sploh noče naprej in se vrti na mestu – in to iz povsem neznanega razloga. Morda pa gre za opomnike, da je na koncu koncev to le igra in je na epsko naravo njene zgodbe treba gledati skozi to prizmo. Lahko pa, da so bili razvijalci preprosto leni. Še ena slabost je kamera, ki se včasih zatakne za scenografijo ali pa akcije ne prikaže iz najboljšega zornega kota, čeprav to rešite s preklapljanjem med perspektivami.

Moj je, samo moj

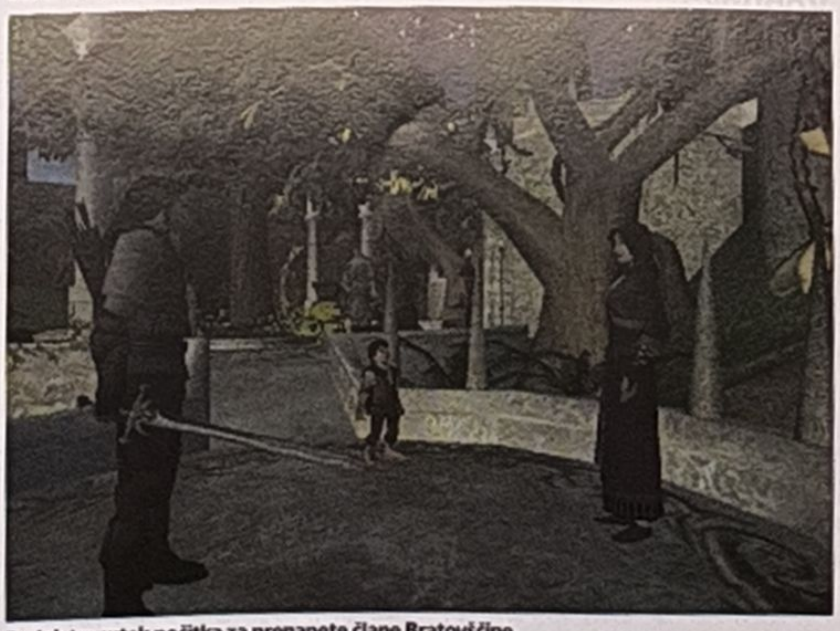
Zgodba se drži Tolkienovega kanona, širjave Srednjega sveta pa so briljantno poustvarjene. Razpon scenografije sega od spokojnosti Elrondove hiše, do temačnih in klavstrofobičnih rudnikov Morije. Vendar za ogled grafike v njeni popolni slavi ne potrebujete vrhunske grafične kartice. Slabost je ta, da čeprav so pokrajine raznolike, se kmalu pričnó ponavljati, zato težko ugotovite, katere dele ste že preiskali in katerih ne, še posebej ponoči. Vendar pa je raziskovanje ključna komponenta pustolovščine in če vas pohajkovanje po že znanem ne moti, boste to nadležnost zlahka odpustili.

Pomembne so tudi lokacije. Zares odlično osvetljevanje pomaga pri oživljanju okolij, dobro oblikovanje pa poskrbi, da bojevanje ne postane ponavljajoče se. Sicer se boste največkrat res bojevali od blizu – s pestmi in meči – a ker znajo liki uporabljati široko paleto oborožitve, je osvojitev višje ležečih terenov nujna, še posebej na poznejših stopnjah.

V eni izmed bolj nepozabnih sekvenc Froda in Gimlija napadejo orki. Veliko orkov. Krvoločnih orkov. Palček sicer zna vihteti sekiro, Frodo pa je že opremljen z Želom, a ker se je nanju ulil dež puščic, je bila potrebna drugačna taktika. Frodo poišče vzpetino in na poti pospravi nekaj lokostrelcev, nato pa ugotovi, da je prešibak za kakšno orožje večjega dometa. Nihče ni rekel, da bo preprosto, a tako je Gimli vsaj lahko pospravil ostale nasprotnike. To je torej skupinsko delo. In v trenutkih, ko ste potisnjeni ob zid, lahko celo uporabite moč Prstana. Čeprav je učinek ukraden iz filma, pa nevarnost predolge uporabe prstana ustvari zares napeto izkušnjo.

Lord of the Rings sicer ni najboljša igra vseh časov, zato pa ternelji na eni izmed najboljših knjig. In ker je to edina igra LOTR ta božič, se jo izplača preizkusiti. Če boste preživeli boleče dolge stopnje v Premožnem kotu, boste ovekovečeni v poeziji vilincev. Nedvomno.

Matt Avery



Redek trenutek počitka za prenapete člane Bratovščine.

PCFOcena

↗ Akcija, pustolovščina, meči in čarovnije
↙ Kmalu dobite občutek že videnega

VREDNO OGLEDA
Outcast 87%
Thief II: The Metal Age 86%
MDK 2 90%

"Stopite v svet največje pustololovščine kdajkoli napisane."

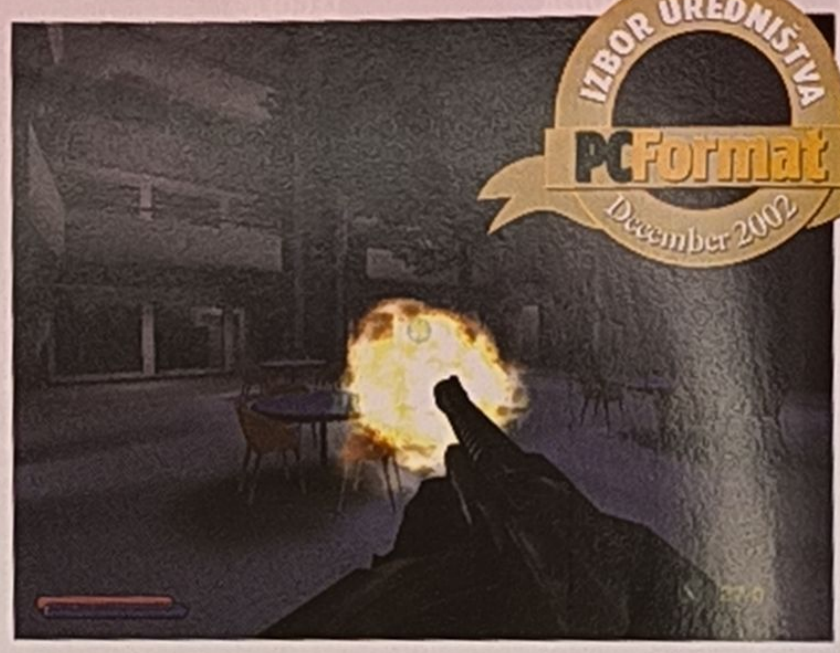
81 %

V Pentagonu (Arlington, Virginia) je dvakrat več stranišč, kot bi jih potrebovali. Kompleks je bil namreč zgrajen v času, ko so še veljali segregacijski zakoni v Virginiji, tako da so morali zgraditi ločene toaletne prostore za belce in črnce.

NO ONE LIVES FOREVER 2
A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

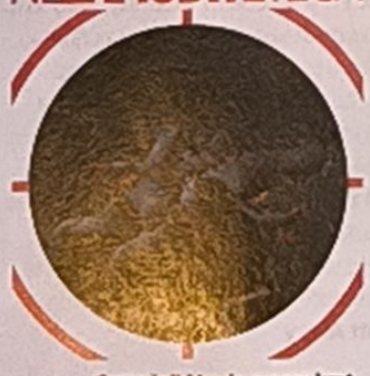
Sierra Monolith **www.sierra.com**

Seksi ženska, seksi angleški naglas in seksi orožja – le kdo bi se lahko uprl.



>>Na igro lahko gledamo kot na digitalni prenos Jamesa Bonda

NEZAMUDITETEGA



Sovražniki bodo mnogokrat začeli brezglavo noreti ob kakšnem truplu, klicali na pomoč ali alarmirali okolico, za to je najboljše, da mrtveca odvlečete v kakšen temen kotiček. Še vedno pa smo v vohunski igri, kjer so na voljo tudi bolj seksi zadevice. S posebnim prašilom preprosto popršite trupio in le-to bo izginilo. Ta-daa!

Potrebuje PIII 500, 128MB, 3D kartico z 32MB
Želi PIII 1 Ghz, 256MB, 3D kartico s 64 MB
Več igralcev internet, LAN do 4

Imate željo postati vohun? Se radi plazite in nastavljate pasti? Obupno hrepenite po raznih pripomočkih in tehničnih igračkah? Naj vam kar takoj povemo, da smo 99-odstotno prepričani, da vohun zagotovo ne boste postali, a k sreči obstaja za tako hude travme odlično zdravilo – vohunske igre. Spustite se v vlogo seksi vohunke Cate Archer in ne pozabite, da v igrah ni ovir. Vohuni zmorejo vse. Za njih je orožje lahko tudi banana. In ne, to ni šala!

Vohunka

Večina prvoosebnih iger temelji na moškem liku, a tokrat ni tako. Že drugič v zgodovini lahko uživamo v družbi ljubke rjavolaske Cate Archer. Ja, ja saj verno, da smo v vlogi Cate, ampak "v družbi" se tako v redu sliši. No, kakor koli že, prevzeli smo vlogo vohunke posebne protiteroristične organizacije, imenovane Unity. Naloge na mnogih različnih lokacijah, letenje krogel, vlamljanje, skrivanje, brskanje po dokumentih – vse to in še več vam prinese prvoosebna strelska igra *No One Lives Forever 2*, nadaljevanje igre iz leta 2000. Stopite v svet vohunov.

Pokončno

Kot ste že morda prebrali v opisu igre o James Bondu, imamo tudi tu opravka z dverna načinoma igranja. Ubijanje ali pritajeno in tiho premikanje. Odgovor je na dlani – ubijanje. Zakaj bi izgubljali čas in se skrivali, zavajali sovrage in čakali na pravi trenutek za premik, ko lahko brez slabe vesti napadete in postrelite vse, kar leze in gre? Prečudovita ekstaza nas prevzame, ko zmeljemo ducat sovražnikov z dobro znanim kalašnikom. A kljub temu, se izkaže, da tega – sicer blazno zabavnega – načina ni vedno pametno uporabljati. Tu in tam nastopi kakšna stopnja, kjer je edini način za rešitev le tiho premikanje in metanje kovancev za zmedo stražarjev.

Vrnimo se k bolj zabavnim stvarem – orožju, ki ga je v igri kar precej, kar se tudi spodobi. Od pištol, avtomatskih pušk, ostrostrelskih pušk, pa vse do granat, uspavalnih bomb in strupenih bomb. Ena boljših zadevic je t.i. Utility Launcher. Izgleda kot pištola, le da to ni. Z njim je možno izstreljevati majhne puščice, kot tiste za pikado, ki pa imajo zelo različno vlogo. Lahko so uspavalne, sledilne ali onemogočijo varnostno kamero.

Potem ko smo kvalitetno postrelili nekaj nezaželenih osebkov, jih še pregledamo. Zagotovo bomo dobili kaj streliva, morda tudi nekaj ščita in kakšen obliž. Za pregled preprosto držimo desni miškin gumb. Trupla pa niso edina stvar, ki jih je pametno pretipati. Tudi razne omare in predale je zaželeno odpreti.

Po končani nalogi dobivamo t.i. inteligenčne točke in z njimi si lahko zvišujemo lastnosti, kot so zdravje, ščit, moč orožja, natančnost streljanja, hitrost pregledovanja trupel ali dokumentov. Najbolj priporočamo povečevanje zdravja, ščita in moči orožja.

Med igranjem pogosto dobivamo cel kup namigov, kar nam misijo precej olajša. Če imamo za nalogo nekam priti, nam delo precej olajša kompas, na katerem je jasno označeno, v katero smer moramo iti. Našeškati moramo le razvijalca kakšnih treh stopenj, ki so res velike. Saj veste, kam nas privedejo prevelike stopnje – do puljenja las, zmedenega tavanja in preiskovanje slehernega kotička. Najbolj zoprno od vsega pa je tisto beganje od enega kraja do drugega, potem ko smo pobili že celoten bataljon vojakov in mislili, da smo preiskali že vse, nakar najdemo nek gumbek, ki ga je bilo treba pritisniti in misija je končana.

Igra omogoča tudi večigralstvo, vendar tu nismo v vlogi Cate. Smo agenti, ki med seboj sodelujejo v posebno izdelanih večigralskih stopnjah, bojujemo pa se proti UI sovražnikom.

Metanje kovancev je pomembno, da zmedete zoprnega stražarja.

>>IGRALNI VMESNIK

Za zajtrk, kosilo in večerjo – svinec.

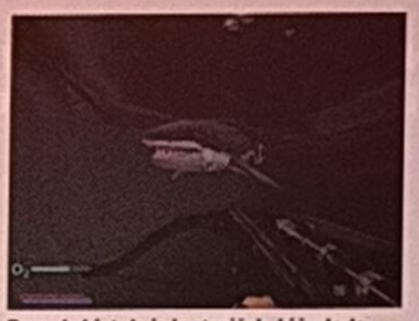
SKRIVALNICE
"Ko ste kakšno nalogo končali ali ste dobili novo, se bo prikazal tale krogec in prijetno utripal."

KLINIČNI CENTER
"Rdeča črta prikazuje zdravje, modra pa ščit. Z dodatnimi inteligenčnimi točkami ju lahko zvišate. Poglejte rdečo, ki je že daljša od modre."

GREMO NA ZAHOD
"Kompas vam pogosto pomaga, da ne tavate slepo naokoli."

ŽRTVE VOJNE
"Kaj sem jim naredil! Hehe, vohuni smo zakon."

ORODJE DESTRUKCIJE
"Bolj primernega orožja gotovo ne boste našli. Kalašnikov, to je to."



Brez skrbi, tole je le strojček, ki izgleda kot morski pes.

Kolegi vam mnogokrat svetujejo preko robotskega ptiča.

Le poglejte jo! Naslednja kandidatka za Bondovo dekle.

Nimate rojstnega dneva, le agenti so vam pustili razne zadevice.

>>Verjetno ena najboljših strelskih iger iztekajočega se leta

Film ali igra

Na celotno igro oziroma zgodbo bi lahko gledali tudi kot na film. Sicer film v slogu Jamesa Bonda, a kaj potem. Velik šarm dajo igri vmesne sekvence, ki so precej smešne, in tudi komentarji in razne zadeve med igro samo le še dodatno komično začinijo igro. Točno tisto, kar bi tudi pričakovali. Velik plus moramo dati glasbi. Glavna tema rahlo spominja na temo Austina Powersa. Vsako pokrajino spremlja svoja glasbena tema. Zelo dober je tudi prehod med mirnim stadijem in nevarnim – takoj ko vas bo kakšen od sovragov opazil, se bo glasba hitro, a zelo kvalitetno prelila iz ene teme v drugo, kar vzdušje v igri le poveča. V tistih trenutkih, ko se bo to zgodilo, bo svinec letel na vse strani, adrenalin pa v vašo kri. Ha, rima se. Khmm, nadaljujmo.

Ko smo ravno pri glasbi in zvoku. Po večkratnih obiskih zdravnika, zaradi neslišnih vokalov (govora) med igro, smo za ta nadležen žulj končno našli vzrok. Če imate nameščen Nimo Codec Pack, govor in morda še kakšen zvok v igri ne bo delal. Rešitev je, da odstranite omenjeni paket kodekov, znova namestite igro in šele nato Nima. Za vse, ki že letite brskat, kaj je Nimo, naj vam vse skupaj olajšamo in povemo, da gre za enega boljših paketov avdio in video kodekov (DivX, kajpada). Zanimivo, da se je ta problem pojavljal že pri demo različici in pričakovati je bilo, da se bo s celotno igro to uredilo. Ah, nič ni popolnega.

Grafično bi dali igri čisto desetko – sedaj pa na vrsto pride tisti del povedi, ki vsebuje grozni "ampak" – ampak za gladko igranje igre pri visoki ločljivosti in podrobnostih boste potrebovali že kar močan stroj. Za najvišje podrobnosti je igra predlagala vsaj P4 2 Ghz, čeprav vse skupaj lepo teče tudi na AMD Athlonu XP 1800+.

Minus

Na vrsto je prišla ... graja! Morda bo zagon igre koga spravljal ob živce, saj je potrebno, še preden pridemo do menija, prekiniti štiri založniške in razvijalske uvodne filmčke. Tudi v *NOLF 2* ne boste zgrešili že preveč znanega fenomena mrtvega vojaka, kateremu štrli roka, noga ali glava skozi steno v sosednji prostor. UI je precej dobra, zgodilo pa se je tudi, da se je vojak trdno odločil, da bo preprosto tekel mimo nas. Tisti ubogi sovrag, ki pa se je ujel v medvedjo past, je očitno izgubil tudi vid, saj se za nas sploh ni zmenil. Sedaj pa sem že malo pikolovski kajne?

Nejc Dulmin

PCFOcena

↗ Igralnost, grafika, glasba
↙ Strojno požrešna

VREDNO OGLEDA
No One Lives Forever 95%
Deus Ex 94%
Soldier of Fortune II: Double Helix 85%

"Prvovrstna vohunska streljanka, ki jo morate imeti."

89%

>>BOŽIČKOVA DELAVNICA

Malce pozornosti, prosim, kako vam že pravijo ... Naprave. Igračke. Svetleče zadevice ...

01 Ta maskara je v resnici močna pištola za omamljanje, s katero lahko izklopite še tako močnega nasprotnika. In potem se jim lahko smejite, ko spijo.

02 Je to banana v tvojem žepu ... Oh, še res je banana. Vrzito jo na tla pred policiste, da jih spravite na kolena brez uporabe orožja.

03 S tole zadevico lahko izstreljujete uspavala, električne puščice in druge uporabne zadeve. Z dodatnim nastavkom lahko okrasite tudi torto.

Pokal na SP v nogometu se je od 1930 – 1970 imenoval Jules Rimet Trophy, po Francozu, ki je predlagal tekmovanje. Ta pokal je bil trajno podeljen trikratnemu svetovnemu prvaku, Braziliji (1958, 1962 in 1970), nadomestil ga je pa FIFA World Cup.

NADZORUJTE ŽOGO IN NADZOROVALI BOSTE IGRO

FIFA FOOTBALL 2003 prihaja z novo umetno pametjo. Način igre je tako popolnoma prenovljen. Žoga se vede kot žoga, zatorej kar pričnite s treningom.

Podajte se na zelenico. Prevzemite nadzor. Bodite dvanajsti igralec.

fifa2003.ea.com

© 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS, EA SPORTS
blagovne znamke ali registrirane blagovne znamke podjetja Electronic Arts
v ZDA in/ali drugih državah. Vse pravice pridržane. Uradni
FIFA logo © 1977 FIFA TM. Licenco za izdelke
igralcev in njihove podobe se uporabljeni pod licenco
Federation of Professional Footballers (FIFPro).
lige. © 2002 MLS. MLS, MLS logo, Major League
si lasti in ima zanje pravice Major League Soccer, LLC.
izdelki sponzorjev, imena podjetij, blagovnih znamk
lastnikov. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE
podjetja Nintendo. © 2001 Nintendo. Vse pravice
Xbox logotipi so registrirane blagovne znamke
Microsoft Corporation v ZDA in/ali drugih
Family logos so registrirane blagovne znamke
Entertainment Inc. Vse ostale blagovne znamke
EA SPORTS™ je blagovna znamka podjetja

IZVAJANJE PROSTIH STRELOV 2003

Prekinitve so pomemben del vsake nogometne tekme. Tokrat lahko uvidite zakaj so igralci, kot je denimo Roberto Carlos, dosegli takšno slavo. Nov način streljanja vam daje nadzor nad močjo strela, natančno lahko določite kot in smer leta. S tako prostimi nogami vam ne bo težko zadeti zgornjega levega ali desnega kola.

NADZOR NAD ŽOGO 2003

EA SPORTS™ Freestyle Control je nov način nadzora žoge, s katerim lahko osmešite nasprotnikovo obrambo. Vsak igralec ima svoje edinstvene poteze. Roberto, na potezi si.

PODAJANJE 2003

Nov pristop k igri zahteva novo taktiko. Da bi strli nasprotnika, bo potrebno premišljeno premikanje in podajanje. Za več informacij si oglejte Davidsa.

PC CD-ROM
PlayStation.2
FIFA
It's in the game

FIZIKALNI MODEL ŽOGE 2003

Zgrešeni streli z glavo, premočne podaje - vse to in še več se vam bo dogajalo, če ne boste dovolj spretni. Žoga ne bo opravilala vašega dela. Vedla se bo kot pri Davidsovih preigravanjih, Giggsovih lobih in strelih na gol Roberta Carlosa. Nadzor na žogo loči fantiče od moških.

PREIGRAVANJE 2003

Žoga se ne drži vas, pač pa se morate vi držati zoge.
Ryan Giggs to zna.
Kaj pa vi?

Wer liefert was? d.o.o.

P?DATKI

410.000 podjetij

43.000 proizvodov

15 držav

11 jezikov
slovenski deutsch english italiano hrvatski svenska
espanol français cestina suomi nederlands

WLW

info@wlw.si
www.wlw.si
wap.wlw.si
03/ 425 08 00

NEZAMUDITE TEGA

Končno so pri *FIFI* vpeljali sistem, s katerim lahko nekaj naredite tudi iz prostih strelov. Najprej si nastavite smer, izberite v katero stran naj žoga rotira, nato pa ustavite merilec natančnosti strela čim bliže sredini. Sedaj le še določite moč udarca in brcnite. Važno je, da je tokrat sistem dejansko dober in da boste z vajo lahko postali drugi Roberto Carlos.

Sodniki radi sežejo po kartonih in še vedno jih ni mogoče vžgati na gobec, pa če si to še tako želite.

>>Odlične postavitve kamer še poudarjajo gladko animacijo

Pred izvajanjem začetnega udarca se rezultat pokaže kar na igrišču.

Nasprotnikovi obrambni igralci znajo biti trd oreh in s soliranjem jih ne boste strli.

FIFA FOOTBALL 2003

EA Sports EA **www.fifafootball2003.ea.com**

Nova doza najbolj priljubljene simulacije žogobrca za PC je med nami. Le kaj prinaša?

Zahteva PII-350, 64 Mb RAM, 3D kartico s 16Mb
Želi PIII-750, 128Mb, 3D kartico z 32Mb
Več igralcev mreža, internet (do 8)

Če bi po kakšnem nesrečnem naključju (recimo zaradi srečanja z NLP) kdaj izgubili spomin in bi vas mučilo v katerem letu po Kristusu ste, obstaja zelo preprosta pot do te informacije: odidite do trgovine z igrami in najdite novo *FIFO*. Če na njej piše *2003*, ste lahko prepričani, da je podatek verodostojen.

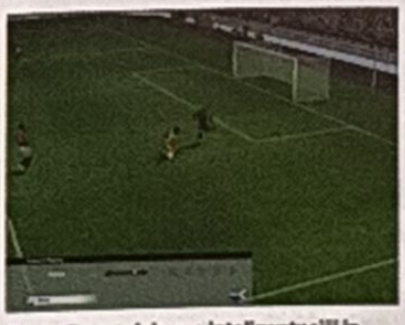
Letos so bili pri EA Sports še posebej pridni. Pred malce več kot enim letom so izdali *FIFO 2002*, nato je sledil Mondiale in s tem *FIFA World Cup*, sedaj pa so na police poslali še *FIFO 2003*. Izgleda, da bomo kmalu za vsak letni čas dobili nov naslov iz EA-jeve tovarne športnih simulacij. In če bo vsak tak, kot je letošnji, se ne bomo preveč prito – ževali niti navduševali.

Stadioni so lepo oblikovani in izgledajo zelo živo.

Grafika se je nekoliko spremenila (navsezadnje so uporabili nov pogon), prisotnih je peščica še nevidenih animacij, obrazi igralcev so nekoliko bolj podrobni in tudi stadioni z občinstvom izgledajo bolj prepričljivo. Kakšnega presenečenja pač ne boste ugledali.

Vzdušje se je v primerjavi z *World Cupom* spremenilo in se bolj približuje igri z letnico 2002. Šov torej ni več tolikšen, še posebej če ste v gosteh, ko vam je občinstvo nenaklonjeno. Je pa zato toliko bolj burno dogajanje na domačih tleh, kjer s navijačem čisto "strga", ko njihovi ljubljenci zabijejo gol. Prav tako so prisotni ustrezni vzdihi in ploskanje ob "fair playu", umazani igri, izvajanju kotov ...

Načini igranja so dobro znani – sezone s klubi, turnirji, prijateljske tekme,



Vratarji postajajo vse inteligentnejši in velikokrat rešijo napako obrambe.

med sabo se lahko udarijo tudi države...

Glej žogo!

Do velikih sprememb pa je prišlo pri nadzoru igralcev in lahko rečem, da se je vendarle nekaj kar korenito spremenilo, ter da se *FIFA* zopet vrača v nekoliko bolj realistične/simulacijske vode. V letošnji različici boste zaman iskali tipke, namenjene zgolj preigravanju in izvajanju vragolij, s katerimi bi pretentali nasprotnike. Nogometaši sedaj svoje sposobnosti kar sami vključijo v igro, vi pa jih le usmerjate s smernimi tipkami. Kljub temu je gibanje zelo naravno in ne manjkajo niti različne finte. Igralci so postali nekoliko bolj človeški kar zadeva njihove sposobnosti in žoga sedaj uide z nog tudi največjim zvezdam.

Pri EA so se odločili, da bo tokrat večji poudarek na podajah in mislim, da so krenili v pravo smer. Zelo pomembno je, da žogo podate pred igralca in mu s tem omogočite, da ne izgubi hitrosti in da čim lažje nadaljuje s svojim jurišem na gol. Če vam to ne uspe, je velika verjetnost, da bodo nasprotniki žogo prestregli. Zračne podaje so precej nenatančne in kar nekaj treninga boste potrebovali, da boste nevarni tudi z "glavco". Prav tako je izginilo skrajno nerealno dajanje ukazov igralcu brez žoge – še preden je ta prišla do njega, ste pritisnili tipko za podajo in stvar je bila rešena. Sedaj temu ni več tako – z žogo morate biti v stiku in šele tedaj se bo igralec odzval na vaše besno razbijanje po tipkah. Po novem lahko s tipkami nekoliko usmerjate smer podaje in strelov. V *FIFI* smo letos premierno uzrli Freestyle control, kar bi lahko imenovali tudi podajanje žoge predse. S tem trikom se boste lahko znebili marsikaterega motečega branilca in si pripravili lepo priložnost za strel.

Na žalost na drugih področjih ni večjih sprememb – tu sta še vedno dolgočasna in ponavljajoča se komentatorja, upravljanje z ekipo je praktično nespremenjeno, glasba pa je stvar okusa vsakega posameznika. Isti ostaja tudi večigralski del, ki poteka preko Internet Matchmakerja.

EA se je letos za odtenek bolj potrudil, kar je lepo vidno v številnih novitetah pri nadzoru, na žalost pa je drugje vse po starem. Konec koncev pa se tudi žogobrc ne spreminja in dokler ne uvedejo še tretjega gola (le kako bi to izgledalo) nam *FIFA* očitno ne bo postregla z ničimer šokantnim.

Tomaž Bartolj

PCFOcena

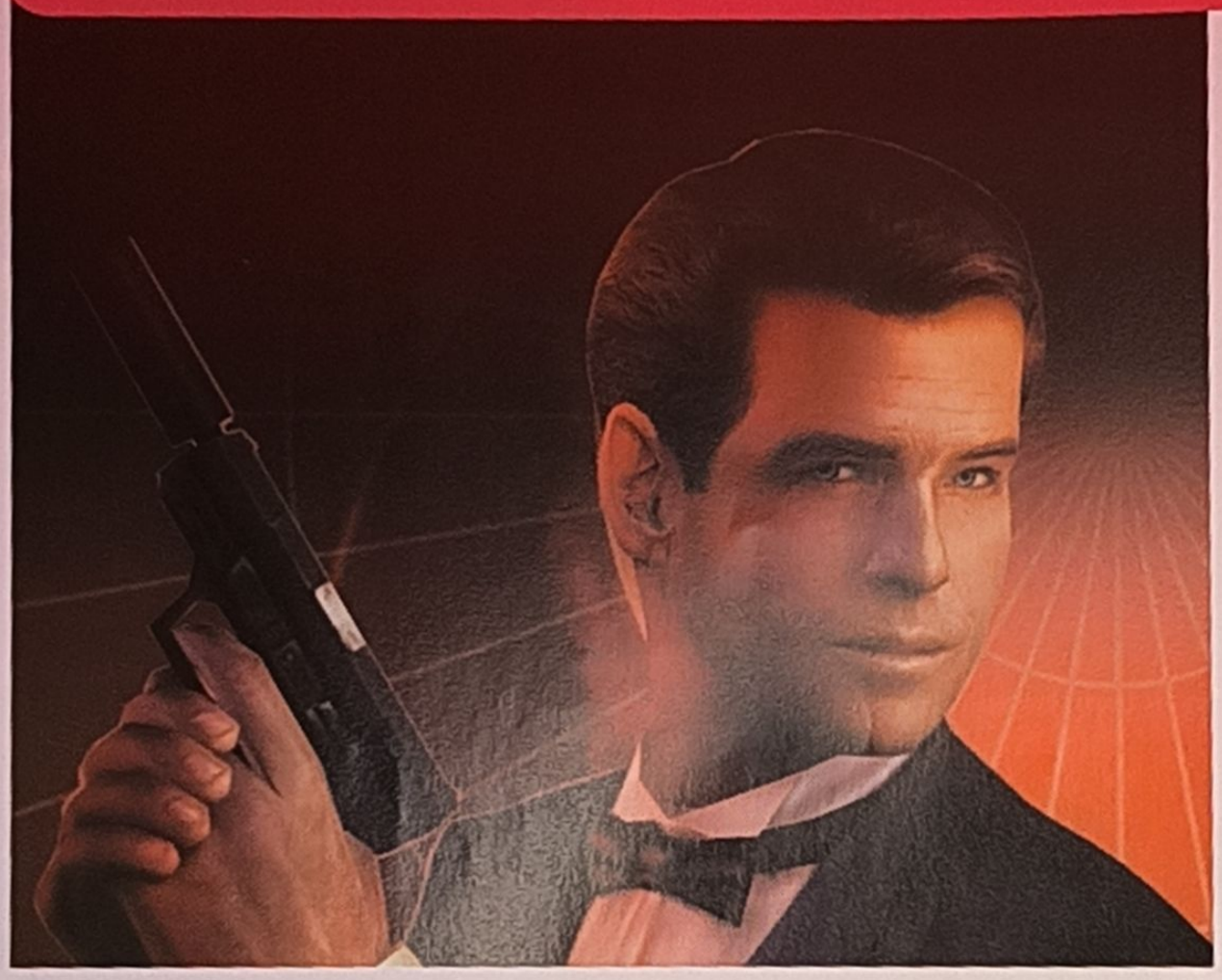
↗ Nov nadzor, grafika, vzdušje, realizem
↙ Komentatorja, pusti meniji, nič novega

VREDNO OGLEDA
Actua Soccer 3 82%
Champ Manager: Season 01/02 88%
FIFA 2002 92%

"Z izjemo nadzora je *FIFA2003* stara pesem."

82%

Ian Lancaster Flemming (1908-1964) je, poleg romanov in zbirk novel o Jamesu Bondu, leta 1964, napisal tudi knjigo za otroke, ki govori o vlakcu, z naslovom Chitty Chitty Bang Bang.



>>Od *Dooma* je preteklo že celo desetletje, ljudje pa še vedno izdelujejo igre z neumno UI

NEZAMUDITETEGA

Igra na čase izgleda božansko. Poglejmo si stopnjo na Japonskem, kjer imamo nalogo rešiti talce iz oblegane hiše. Predel, kjer sta vrt in ribnik, je prečudovit, ko pa opazimo še švigajoče laserske žarke, nas srce kar zaboli od lepote.

Ali ta tip pleše v stilu osemdesetih ali pa smo na njem preizkusili napravico za elektrošok.

Jezen Japonček. V igri jih moramo iz neznanega vzroka pobiti cel kup.

Bonda prav nič ne skrbi, če se mora s svojimi nasprotniki spopasti na odprtem.

007 NIGHTFIRE

EA Games Eurocom Entertainment **www.ea.com**

Nič-nič-sedem se vrača na PC-je. Je to morda konec Bondovega lenarjenja?

Potrebuje PIII-600, 256Mb, 3D kartico z 32Mb
Želi 1GHz PIII, 3D kartico s 64Mb
Več igralcev LAN, Internet

Bond vkoraka v lokal in sede poleg bujne plavolaske. Rahlo zakašlja vedoč, da bo tako pritegnil njeno pozornost in pogleda na svojo seksi zapestno uro. Ženska jo opazi in vpraša: "Ali vaša punca zamuja na zmenek?" Bond ji odgovori: "Na žalost moram reči, da sem tukaj sam. Q mi je dal tole super mega uro in ravno sedaj jo preizkušam."

Rahlo zmedeno, ženska vpraša: "Super mega ura? In kaj je tako posebnega na njej?" "S posebnim elektromagnetnizmom prečeše prostor in poroča o kritičnih X žarkih," ji s preprostimi besedami razloži Bond. "In kaj ti pravi trenutno?" zanima žensko.

"No ... trenutno mi sporoča, da na sebi nimate hlačk." Blondinka se zasmeje in odvrne: "Očitno je pokvarjena, ker jih imam!" Bond na hitro zvrne svoj martini, dvigne eno obrv, rahlo potapka uro in si reče: "Prekleto, gotovo prehiteva ..."

James Blond

To je njegov največji problem. Popolnoma nič originalnega ne moremo reči o njem. Oglejmo si dejstva: je zrel moški s shizofreničnim naglasom v dragi obleki, pobija ljudi in uživa v družbi luksuznih žensk in avtomobilov. Ta stereotip je preteklost, vendar marsikateri "mačo" še vedno razmišlja tako, zato se takšne scene v 007 skozi in skozi pojavljajo.

Začetek je v redu – M in Q te pošljeta, da deaktiviraš neko čudno zadevo, neke čudne organizacije, ki bi, jasna stvar, rada uničila svet ali kaj podobnega. Priča smo ženskam, dvojnim agentom, zahrbtnežem, satelitom, ki ogrožajo svet, helikopterjem in nindžam. Ravno pravšnje komponente za tvoj standard tajnega agenta, a kaj ko se v igri pojavljajo le poredko – v vmesnih sekvencah in bojevanjih s šefi. Šmenta.

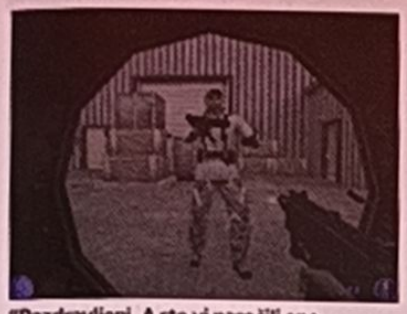
Je ali ni

Odkar je izšel tudi *No One Lives Forever 2*, si kar močno želimo vohunske igre. Če vam Austin Powers ne odgovarja in je Bond vaš junak, je *Nightfire* zagotovo prava izbira. Ima vse zvijače 007, do elegantnih potez in več variacij na glasbeno temo, kot jih pozna John Barry.

Do tukaj smo umirjeni, a kaj kmalu na vrsto pride prva stopnja, kjer spoznamo, da je 007 opremljen s smokingom, polnim raznih napravic. Gotovo to predstavlja obljube o tavanju po stopnjah in reševanju ugank. Pa ni tako. Večina super-visoko-tehnoloških napravic je popolnoma odveč ali pa so uporabne le v redkih primerih. Najboljša zadevica je zagotovo pero za omamljanje, a na žalost dovoli le osemkratno uporabo na stopnjo. Čisti nesmisel, kajti dodatne točke prinese ravno ne-ubijanje. Igra je narejena kot večina prvoosebnih strelskih iger – streljanje, eksplozije in klanje – vse v klasičnem načinu. Obljubljenih več možnih načinov poti kot v *Deus Ex*, na žalost ne boste videli. Mnogokrat boste nemočno in zmedeno iskali ključ ali vrata. Prva stopnja sicer ponuja nekaj alternativnih načinov upravljanja s stvarmi, a to le površno saj vse skupaj sloni samo na tem, v katere sobe boste najprej vstopili in ali se boste priplazili potiho ali vse skupaj pobili. To slednje je mnogo bolj zabavno.

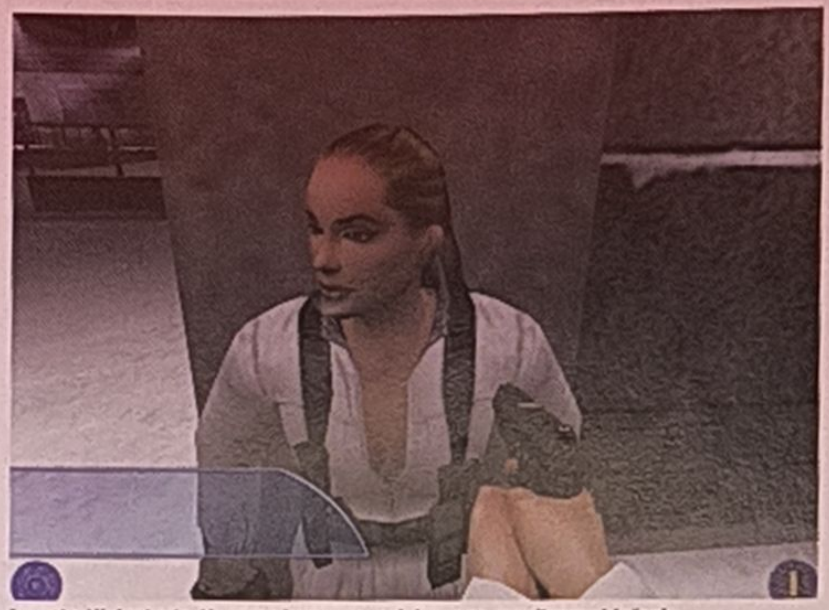
V stopnjah

Dodajmo igri en plus, kajti niti ena stopnja ni podobna kateri drugi. Kljub temu so vse rahlo nerodne in zmedeno narejene, a kot se za Bondov film spodobi, se lokacije dramatično spreminjajo. Prva sekvenca se dogaja v mrzli Avstriji vse do pobega z avtomobilom. Smo že na letališču in se tiho skrivamo lučem in ostrostrelcem. Kaj kmalu se znajdemo na Japonskem, rešujemo talce, se bojujemo



"Pozdravljeni. A ste vi naročili eno klasiko? A da ne? Kaj pa kilo svinca?"

>>V glavnem je vse odvisno od tega, ali se boste pritihotapili ali ubijali. Slednje je mnogo bolj zabavno.



Agentka Nightshade. Ne preveč nevarna, a dobra v ne-pravilnem oblačenju.

z nindžami in iščemo neprebojne jopiče (kje drugje, kot v predalih). Potem se izmikamo varnostnim kameram in onesposabljamo infrardeče varnostne žarke. To nas je posebej razočaralo. "Pazi 007," nam sporoči Judi Dench ter nam da vedeti, naj uporabimo Q-jeva infrardeča nočna očala. Z njimi naj bi opazili žarke, a po nekaj minutah tavanja in besa zaradi samo 20-sekundnega delovanja očal, smo opazili, da lahko žarke opazimo tudi brez njih. Zakaj torej sploh imamo očala?!

Tudi sovražnike moramo pohvaliti – se ve, na kakšen način. Smo že desetletje od *Dooma*, a kljub temu še vedno delajo igre s tako neumno UI. Neštetokrat smo koga ustrelili, a to njegovega soseda sploh ni motilo. Pa še ni konec! Kogar koli smo že spravili pod rušo, se le-ta za nas sploh ni zmenil. Vse dokler nismo prestopili neke navidezne črte so le neumno stali in šele takrat se jim je posvetilo, da bi se bilo pametno pravilno odzvati. Spet drugič je obratno. Le za malenkost pokukajte v sobo in dobili boste šest neverjetno natančnih strelov v glavo. Najpametneje je lepo ostati na enem mestu in vse lepo počistiti z otrostrelsko puško, saj je to edini način, da vas ne bodo opazili in usmrtili.

V tegale Yakuzo boste izpraznili celoten okvir preden bo dojel da ste ga ustrelili.

Najslabše od vsega pa je, da to preprosto ni James Bond. Je brezizrazen, ni prijeten in veliko časa boste delali le tisto, kar vam naročijo, namesto da bi bili tisti kul vohunski agent, ki popolnoma nadzoruje svojo usodo. Prav tako ni nobenih šal ob pobijanju ljudi, le občasna podoba Brosnana v vmesnih sekvencah.

Ljubitelj tabaska

Sedaj pa za trenutek pomislite na to, da je igro naredil Gearbox, eden od članov, ki je pomagal narediti *Half-Life* – igro za katero še danes velja, da je odlična prvoosebna streljanka. Torej, enkrat so se dvignili tako visoko, da še sami niso vedeli, a sedaj so razvili tole. In to je za nas velika težava, kajti *Nightfire* je igra, ki je popolnoma brez čara. Tu pa se zavemo in tudi spoznamo, kakšen bi lahko bil, če si le upamo pomisliti – *Half-Life 2*. Ime *Nightfire* (nočni ogenj) je precej boljše ime za prdce v zgodnjih jutranjih urah po precej pekočem tabascu. To, vidite, pa je kar pravšnje.

Alec Meer

PCFOcena

↗ Dobra glasba, dobra grafika
↙ Neizvirna, grozna UI, hroščata

VREDNO OGLEDA
Medal of Honor: Allied Assault 94%
Die Hard: Nakatomi Plaza 53%
No One Lives Forever 2 89%

"Bondovščina, ki se je ne bi sramoval niti Ian Fleming."

64%

CLEESE POJDI DOMOV

Zanesljivi Q je zopet tu, da nam postreže z novimi napravicami. No, nekaj takega...

Čeprav Q nima navade, da bi se zahrbtno prikazoval, nam priskrbi cel kup raznih napravic. Ena od super-tehničnih igrač so tudi ekstra-sončna očala. Omogočajo vam toplotni, nočni, infrardeč in rentgenski način, a vse to je na žalost bolj za dekoracijo in nič drugega.

Očitno se je James dobro naučil taborniškega pozdrava.

Trije tobogani v zabaviščnem parku na COney Islandu so v turistični literaturi označeni kot zgodovinske zanimivosti New Yorka.

>>BONDOVE ESKAPADE

Agent Njenega veličanstva skriva veliko več, kot izda bežen pogled

01 V eni nalogi morate s kamero, skrito v vžigalniku "fotografirati vse ženske v sobi". Bonda ni nihče vprašal, zakaj hodi naokrog z Zippom ob očesu.

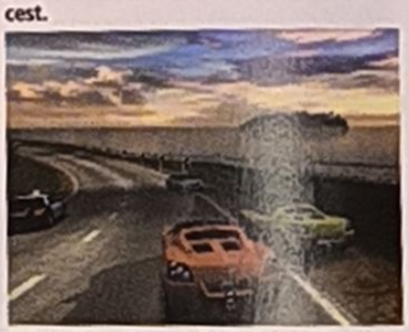
02 Če se poskušate držati neubijalske poti, potem vas bo zanimala pištola za omamljanje, prikrita kot mobilni telefon.

03 Navkljub našim zavajujočim posnetkom laser v zapestni uri ni orožje, temveč ga uporabljamo za topljenje ključavnic.

Za svoje podvige, npr., ko se znebite policijskih avtomobilov, ste nagrajeni s točkami. Te lahko nato porabite za nakup novih avtomobilov.

Peklenski žandarji vedno poznajo najboljši način, da vas pošljejo v zid ali s ceste.

Igrajte policista v posameznih misijah in si prislužite točke s pošiljanjem kriminalcev s cest.



Nebo ob sončnem zahodu je preprosto čudovito. Hudirja, zvenimo kot dekleta ...

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

Electronic Arts Lasten **www.needforspeed.com**

Naslov bolj spominja na nočni nizko proračunski film na Kanalu A, kakor na divjo dirkačino.

Potrebuje PII-450, 128Mb, 3D kartico s 16Mb
Želi PIII-800, 256Mb, 3D kartico s 64Mb
Več igralcev LAN, internet (do 8)

Torej, če bi to bila še ena igra iz franšizne serije EA Sports, kot sta NHL ali FIFA, bi najbrž takoj potegnili na plan svoj pravičniški jaz ter v naslednjih nekaj sto besedah s prstom mahali zaradi pomanjkanja napredka v letnih prenovah teh serij. Najbrž bi dodali še kakšno šalo na račun pričesk igralcev ali publike iz lepenke. Tokrat pa vam bomo prihranili tarnanje zaradi pomanjkanja inovativnosti in zgodbe o razvijalcih, ki mislijo le na svoje bančne račune. Need For Speed je namreč zabaven, kot je vedno bil – na smrt preprosta, a genialna formula pomeni, da so izboljšana grafika in hitrejši avtomobili edine nadgradnje, ki jih serija zares potrebuje.

Pleše z volkovi

Sestavljen iz idiotsko preprostih komponent, je NFS: HP2 arkadna dirkalna igra z dodatkom policijskih avtomobilov. Ravno v trenutku, ko se prebijete pred tekmece in si pridobite nekaj prednosti, ter menite, da je zmaga v dirki naposled vaša, se bodo na cesti pojavili modri (oziroma, v tem primeru črno-beli) avtomobili, vas potisnili ob rob ter omogočili ostalim, da vas znova prehitijo. Razen, seveda, če posedujete tistih spretnosti z ročno zavoro iz hollywoodskih filmov, imate oko, ki bo opazilo potencialne bližnjice, in ste na splošno dovolj dober voznik, da se znebite umazancev in se znova osredotočite na dirko.

Vse na svojem mestu

HP2 izgleda in se igra odlično – sicer ne gre za grafiko, ki bi zaustavljala dih, kot jo obljublja TOCA Race Driver, vendar je precej blizu. Bližč avtomobilov, čudovita jesenska drevesa v stopnjah New Forest, ogenj/lava ki se razlije po cesti na eni izmed prog ... Gre za še eno potrdilo nepisanega pravila, da avtomobili v igrah vedno izgledajo precej bolje, kot ljudje.

Igra prav tako ne zahteva popolnoma natančnih zavojev, kot nekatere rally simulacije in to bi znalo odbiti "resne" igralce. Možno je celo uspešno prevoziti vse proge tako, da stopala/prsta ne odmaknete s plina, če le premorete dobre reakcije. Ampak žandarji ... Sicer se bo zgodilo, da boste doživeli orgazmične trenutke in veselo udarjanje po mizi v slogu "Jes, jes, jebenti, jes!" ko se boste znebili dveh patruljnih avtomobilov, se za las izognili policijski blokadi in zaslalomirali med dežjem pasti iz policijskega helikopterja, vendar se bo po drugi strani večkrat izkazalo, da vam bodo "plavi" preprosto pokvarili zabavo, preprečili zmago v dirki in vas pustili slabo razpoložene.

Na srečo pa je na voljo neke vrste maščevanje, ko lahko v posameznih stopnjah sedete v policijski avto. Pomislite na policijske misije v GTA3, vendar brez motečih pešcev in enosmernih ulic in verjetno ste dobili pravo sliko. Potrošite denar na pravi voz in se v omejenem časovnem obdobju znebite čim več cestnih kriminalcev, da se uvrstite na seznam z najboljšimi rezultati.

NFS: HP 2 se sicer ne more pohvaliti z veliko količino nagradnih zadevščin, ki jih lahko odklenete, pa tudi zabava v načinu za več igralcev je omejena, tako da se vam igra ne bo zdela zanimiva za več, kot nekaj tednov. Bodo pa ti tedni skoraj zagotovo srečni.

Alec Meer

>> Na trenutke boste veselo tolkli po mizi v slogu "Jes, jes, jebenti, jes!", ko se boste znebili policije

PCFOcena

↗ Hitra, besna, lepa
↙ Nekoliko brez duše, "plavi" so preveč nadležni

VREDNO OGLEDA
Colin McRae Rally 2 87%
Rally Champ Xtreme 78%
Grand Theft Auto III 93%

"Adrenalin do neba, a inovativnost do gležnjev."

81%

ROLLERCOASTER TYCOON 2

Infogrames Chris Sawyer **www.rollercoastertycoon2.com**

Zabaviščni park z vlakci smrti v drugo. Bomo preživeli?

Zahteva PII-300, 64 Mb
Želi PII-450, 128 Mb
Več igralcev Ne podpira

Zadovoljevanje majhnih digitalnih zabave željnih človečkov z zabavnimi vožnjami je skrivnost uspeha *RollerCoaster Tycoona* in enako ostaja tudi v nadaljevanju. Če upoštevamo, da so od prvenca pretekla že tri leta, potem je vizualna podobnost med izdelkoma že moteča. Le kje je prilagodljiv 3D sistem, s katerim lahko lebdite nad parkom, kot v balonu? Kje je ramenska kamera, s katero ste lahko izkusili nore lupinge vašega najnovejšega vlakca smrti iz prvoosebne perspektive potnika? Kjer koli že sta, tu ju ni. Implementacija vrtljive izometrične grafike predhodnika se zdi arhaična, a ko opazujete scene, v katerih tisoče obiskovalcev vandra med različnimi tobogani, postaja odločitev v korist stare bitne grafike razumljiva.

Lepo bi bilo tudi, če bi si lahko končno park ogledali tudi ponoč v vsej neonski slavi, vendar to žal ni všteto v ceno vstopnice. Sicer smo opazili nekaj grafičnih novosti a če niste igrali predhodnika, verjetno ne boste opazili malenkosti, kot so bolj gladke animacije voženj in stopnice namesto ramp. Grafika torej ni tako sveža, kot bi lahko bila, vendar vam zagotavljamo, da boste po uri ali dveh igranja čisto pozabili na to dejstvo, kakor tudi na ostale malenkosti.

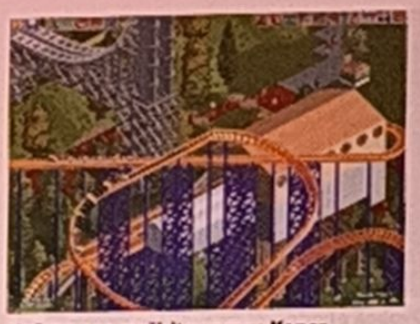
Čeprav lahko vodite cvetoče parke ne da bi oblikovali en sam lasten tobogan, pa je možnost lastne kreativnosti vsekakor poglaviten čar. Metode izgradnje se niso spremenile, le da sedaj lahko stvaritve nalagate eno na drugo.

Denar, porabljen za raziskave se bo povrnil v obliki novih atrakcij.

Prilagojena vadba

Ker se lahko ustvarjanje lastnega vlaka zavleče, pa se lahko vsaj odpočijete od gospodarskih in okoljevarstvenih pritiskov. Novo orodje Coaster Designer popolnoma zadovoljuje potrebe, saj lahko vožnje shranite v vsej njihovi slavi in jih uvozite v scenarije. Ko že govorimo o scenarijih, jih v *RTC2* ni veliko. Priložen urejevalnik scenarijev bo verjetno navdihnil kopico uporabniških stvaritev, vendar bi lahko izvirnih petnajst izzivov in deset temelječih na resničnih parkih SixFlags v ZDA in na Nizozemskem rekli, da je bila to čista zloba. Novinci lahko upravičeno tarnajo glede tako imenovanih začetniških scenarijev, saj se lahko tam zatakne tudi veteranom. Žal so ukinili način "peskovnik", vendar tudi to po drugi strani odtehta bogata izbira novih atrakcij in srčkano človeško vedenje človečkov. Njihovo navdušeno strmenje v nevarne tobogane je karakteristično skorajda neopazna izboljšava, kar pa bo verjetno razočaralo tiste, ki so pričakovali več.

Tim Stone

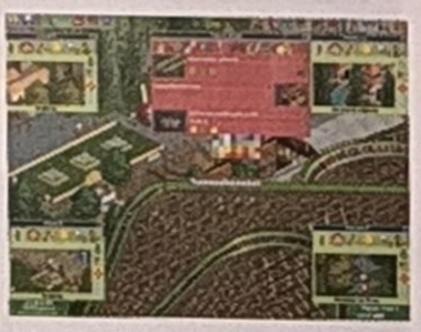


Načrtovano razširitev proge Koper-Bakovci je ubil deficit v proračunu.

Med alternative dinozavrskim dekoracijam sedaj prištevamo še divji zahod in pirate.

Potrebujete navdih? Nekaj časa strmite v svoje vezalke.

>>Odlične postavitve kamer še poudarjajo gladko animacijo



Prilagajate lahko celo barvo posameznih vlakcev smrti.

PCFOcena

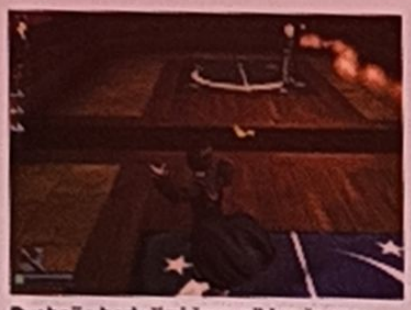
↗ Pravzaprav gre za še več že videnega
↙ Nič novega

VREDNO OGLEDA
Zoo Tycoon 67%
Sid Meier's SimGolf 68%
Hotel Giant 48%

"Arhaična grafika vendar obilica novih atrakcij. Zasvojljiva."

78%

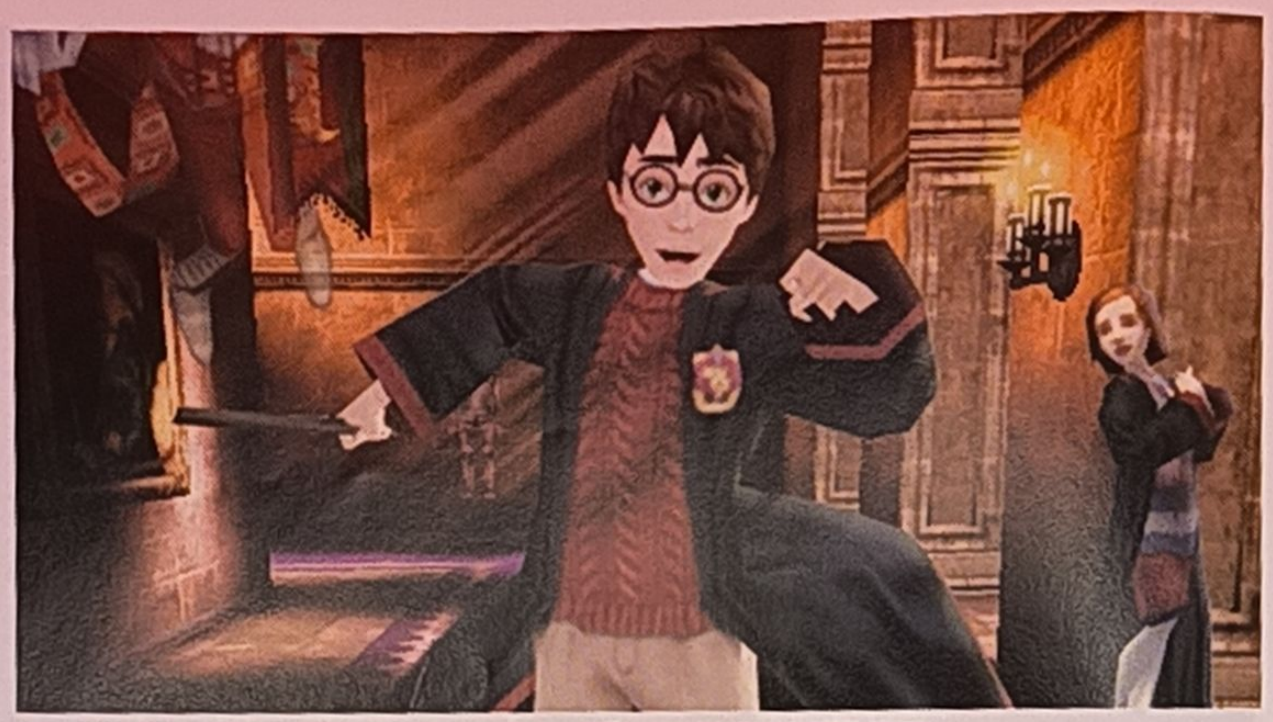
Vestfalska pogodba (1648) je bila mejnik v splošnem ravnanju z vojnimi ujetniki, saj je predvidevala izpuščanje le-teh brez odkupnine in ni dovoljevala zasužnjevanja.



Dvoboji z bodočimi čarovniki so še ena izmed podiger.

Osebje bradavičarke bdi nad učenci , nekateri med njimi čuvajo indice za napredovanje.

>> Če ste nabrali zadosten kup fižolčkov, jih zamenjajte za metlo Nimbus 2001



HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

Electronic Arts Eurocom **http://harrypotter.ea.com**

Kako se znebiti Bradavičarke? Enostavno – poveste ji, naj odpujsa domov.

FIŽOLČKI VSEPOVSOD

Harry med raziskovanjem Bradavičarke pogosto naleti na skrivališča fižolčkov. Te lahko zbira in jih uporabi za trgovanje z drugimi dijaki, ki vodijo trgovino na črno z vsem, kar potrebujete kot čarovnik, od opreme za Quidditch do čarovniških kartic. No, vsaj ne prodajajo cigaret in alkohola.

Potrebuje PII-300, 64 Mb, 3D kartico z 8Mb
Želi PII-500, 128 Mb, 3D kartico s 16Mb
Več igralcev Ne podpira

Živimo v obdobju oživljanja domišljijske tematike. *Neverwinter Nights* in *Warcraft III* sta osvojila PC lestvice, Rowlingova in Tolkien pa ne dominirata le na lestvicah knjižnih uspešnic, temveč lepita riti na stole tudi v kino dvoranah. Srečni EA pa ima licenci za oba in poskuša uravnotežiti dostopnost prvega s kompleksnostjo drugega. Z "dostopnostjo" imamo v mislih preprostost. Težko verjamemo, da je priljubljenega avtorja domišljijske zvrsti Terryja Pratchetta na prestolu zamenjala miniaturna izvedba Marka Okorna. Harry ni najbolj večdimenzionalen lik, ki bi kdaj obstajal in to se vsekakor kaže tudi v tej igri. Če še niste opazili, je *The Chamber of Secrets 3D* platformna zadeva, v kateri je "štirioki" čarovniček zreduciran na izstreljevanje Flipendov, medtem ko s svojimi vedrimi prijatelji skaklja po gotskih hodnikih Bradavičarke.

Flipendo je seveda osnovni urok, ki ga Harry uporablja za opravljanje cele vrste nalog, vključno z razbijanjem skrinj, premikanjem stvari, odpiranjem skrivnih vrat itn. Mirno lahko trdimo, da boste Flipendo res pogosto uporabljali in če se vam Harryjev žvrgoleči glasek, ki ga boste slišali vsakič, ko uporabi urok, ne zdi najbolj ljubka stvar na svetu, si boste kaj kmalu želeli izpuliti bobniče, jih kremirati in jih zakopati dva metra pod težko ilovico, samo da bi zagotovili, da ga nikoli več ne bi slišali. Flipendu je pridruženih še peščica drugih urokov, ki se uporabljajo za omamljanje nasprotnikov, uničevanje podrasti, odkrivanje skrivnih vrat in (dobesedno) doseganje novih višin. Če jih boste želeli obvladati, se jih boste morali pri učnih urah naučiti. Vsaki učni uri sledi naloga, ki vključuje nov urok in jo je potrebno opraviti v določenem času. Med učnimi urami pa lahko Harry raziskuje okolico in z novim znanjem odkriva skrivnosti Bradavičarke.

Quidditch pro quo

Na prvi pogled se *The Chamber of Secrets* zdi smešno lahka. Učenje urokov in opravljanje nalog je otročje lahko, sovražniki so pasivni, uganke pa redko zahtevajo pošten razmislek. Težavnost igre pa se s časom počasi viša, zaradi česar z igranjem postaja vedno bolj zanimiva – tudi na račun Quidditcha, popularne športne aktivnosti bodočih čarovnikov. Če ste bili pridni in nabrali cel kup fižolčkov (glej okvir Fižolčki vsepovsod), lahko le-te zamenjate za model metle Nimbus 2001, s katero lahko v zraku počnete še več vragolij.

Glavni pomanjkljivosti *The Chamber of Secrets* sta linearnost in enostavnost. Sicer je res, da igra ni namenjena utrjenim igralcem z dvajsetletnimi izkušnjami, a vseeno poseduje kar nekaj lastnosti, na katere imamo pripombe. Prva je seveda izostanek filmske ekipe – žal igra nima šarma filma, v katerem uživa staro in mlado. Tudi pošasti, ki prežijo na vas v šoli in okoli nje, ne predstavljajo ravno izziva.

The Chamber of Secrets pa poseduje ravno dovolj izvirnosti, da se je dvignila nad morje povprečja in se zasidrala v naših srcih kot OK igra. Za konec pa bo potrebno razčistiti še eno malenkost. Tako kot se ne-trekiji ne bodo odločali za igre na temo Star Treka, tudi vsem, ki niste ljubitelj Harryja Potterja tale igra ne bo najbolj pri srcu. Na oceno je vplivalo tudi dejstvo, da je igra namenjena otrokom do desetega leta, saj bo starejše vse prehitro pričela dolgočasiti.

Harry Potter je očitno dovolj privlačen, da je premostil generacijske prepade, a od igre ne pričakujte iste čarovnije. **Paul Dean**

PCFOcena

↗ Dobra produkcija, krivulja učenja
↙ Relativno enostavna, linearna, ponavljajoča se

VREDNO OGLEDA
Tomb Raider: The Last Revelation 79%
Harry Potter: Philosopher's Stone 82%
Giants: Citizen Kabuto 91%

"Zabavna za otroke, ni brez izzivov, a ponavljajoča se izkušnja."

70%

PRISONER OF WAR

Codemasters Wide Games **www.codemasters.com**

Skrivanje, plazenje, vlamljanje, želja po svobodi in nemški naglas so tokratne lastnostni vojnih ujetnikov.

Needs PII-450, 128Mb, 3D kartico
Wants PIII-650
Več igralcev Ne podpira

Na lep, sončen dan letite v vojaškem letalu. S kolegom JD-jem imata nalogo poslikati sovražnikove položaje. A kar naenkrat je idile konec, saj okrog letala naenkrat buhnejo oblaki flaka. Letalo strmoglavi, vi pa se rešite s padalom in pristanete na sovražnem nemškem ozemlju. Pahnejo vas v taborišče, vaša prva in edina misel pa je pobeg. Pobeg v roke matere svobode. No, pa "bejžmo".

Kolegialno

Že ob prvem prihodu v taborišče je jasno, da je lik pilota Lewisa Stona take sorte, da se rad zabava, saj se že takoj na začetku šali s poveljnikom taborišča. Torej, značaj gor ali dol, mi smo tisti, ki ga vodimo. V igri imamo na voljo dva pogleda. Oba sta sicer tretjeosebna, a se precej razlikujeta. Prvi je v slogu *Maxa Payna*, če stojite pri miru in obračate miško, pa se boste lahko razgledali naokoli (med hojo pa je miška tista s katero kontrolirate glavnega junaka). Graja temu pogledu gre na račun nezmožnosti obračanja miške po navpični osi – vedno se boste premikali le v vodoravno, nekje v sredini lika. Drug pogled je imenovan "cinematic", kar pomeni da so kamere postavljene v razne kote, kar naredi samo premikanje nadvse zoprno in nepraktično, zato lahko ta pogled brezkompromisno izklopite. V taborišču spoznate ljudi, se nekako spoprijateljite, izmenjujete informacije in delate, kar od vas pač želijo. To ne pomeni, da boste plesali, kot bodo igrali, a v zoprnih situacijah (in verjemite, da je taborišče zoprna situacija), želi vsak nekaj v zameno za pomoč. Seveda je najprej treba poskrbeti za svojo rit. Prva naloga je na primer priskrbeti nekaj denarja sotrpinom, s tem si namreč pridobite njihovo zaupanje in vredne informacije.

Samo poglejte noge nemškega vojaka, pa vam bo hroščastost jasna.

Pri komunikaciji z vojaki izbirate, kaj boste rekli, in tu nam je gospodična "interaktivnost" pomahala v slovo. Bolj ali manj gre za to, ali boste najprej rekli tisto in potem nekaj drugega ali obratno. Tako je na koncu koncev čisto vseeno, kaj bleknete najprej, saj njihovi odgovori kvečjemu rodijo nova vprašanja in ko ste z njimi končali, lahko spet sprašujete od začetka.

Dan na dan

In kako izgleda vsakdanjik? Ne pretirano zabavno. Vsak dan se začne z jutranjim štetjem zapornikov in za vas je najbolje, da ste prisotni. Običajno sledi kratek odmor, nato kosilo, popoldanski počitek, večerja, večerno štetje in ugasnitev luči. Za izvajanje akcij je najbolj primeren nočni čas, torej po tem, ko ugasnejo luči.

Dan se odvija pospešeno, kar pomeni da se nekaj minut v igri odvije v nekaj sekundah. Tako vam ni potrebno čakati eno uro da pridete v jedilnico, temveč le dobro minuto. Dobro ali slabo? Dobro, če imate nečesa poln "kufer" in bi radi, da se čim prej konča. Slabo, če ste na nočni nalogi in vas prelepo jutranje sonce požgečka po licih, nakar vas opazijo nemški vojaki. Na voljo imamo tudi t.i. preskok časa (ang. Time Skip), ki omogoča skok na določen del dneva.

Najbolj zanimivo od vsega pa je, da ne morete umreti. Da, prav ste prebrali. Ne morete umreti. V najslabšem primeru vas bodo ranili in pristali boste v bolnišnici in s tem le izgubili nekaj dni. V boljšem primeru pa vas bodo dali na hladno za dan ali dva. Živelo življenje!

Hroščki na delu

S hrošči, ki jih v igri niti najmanj ne manjka, bi lahko posneli nadaljevanje *A Bug's Life*. To seveda pomeni, da je hroščev toliko, da bi jih lahko prodajali. Za začetek povejmo, da ima igra resne težave z WinMe, v WinXP pa je stekla brez težav. Nadvse zanimivo. V začetnem zagonu imamo na voljo razne nastavitve za grafiko, zvok ter nadzor igre – ne duha ne sluha o hitrosti kazalca miške (grrrrr!). Grafika v igri je sicer lepa in ji v osnovi ne manjka veliko, a kaj ko to ni dovolj. Če z likom stojimo zraven stene, je nekaj čisto normalnega, da po poti malce pomahamo skozi taisto steno v sosednjo sobo. S tem pa zabave z zidovi še ni konec. Če se z miško (s pogledom) premaknete proti steni, ob kateri je lik, boste v robu zaslona videli v notranjost prostora – neprijetno. Pa kolegi? Sovojaki se ne odzivajo na to, da ste jih nekaj vprašali že petnajstkrat. Pričakovali bi le nekaj v slogu: "Si pa pozabljiv tip," ali kaj podobnega. Skok v grmovje, po tem, ko vas je nemški vojak opazil, vzbudi prav neumno obnašanje, kot je: "Le kam je šel." Mislim, haloooo?!

V kolikor ste navdušeni nad *Metal Gear Solid*, potem te igre nikar ne zamudite.

Nejc Dulmin

PCFOcena

↗ Lep izgled, relativno zanimiva
↙ Hroščata da te kap

"Za vse ljubitelje *Metal Gear Solid* in prvoosebnih strategij."

72 %

DENAR ALI SVOBODA

Denar mnogokrat leži v raznih kotih taborišča in naslednji dan ga lahko ponovno poberete, saj se vsakič znova pojavi. Praktično, a obenem pošteno neumno. Na zgornji sliki pa je banalen primer, kako je mogoče priti do denarja, čeprav stoji zraven nemški vojak. Preprosto pojdite v kočico in ga vzemite, saj se Nemec ne bo niti zmenil za vas. Lahko ga lahko poberete tudi tako, da greste le za njegovo hiško in možnjiček boste imeli bolj poln. Denarja vam v igri torej ne bo zmanjkalo.

Debate ob jedi.

Na srečo ta ograja ni pod napetostjo.

>>Tako kot v vseh filmih o vojnih ujetnikih, je noč najprimernejši čas za akcijo

Še danes ni nobenih uradnih podatkov o tem, koliko iraških vojakov je bilo poslanih v Kuvajt. Številke se gibljejo od 180.000 do 630.000, umrlo pa bi jih naj med 8.000 in 100.000.

IGRA JE IDEALNO DARILO

Bomo zmogli?

Mojster Miha: Bomo zmogli?

NOVO!
PC CD-ROM
V SLOVENŠČINI!

Najbolj priljubljeni otroški junak risanih filmov se vrača na naše zaslone v obliki računalniške igre, v kateri bo Miha reševal ježke, dirkal z Drejcem, plesal z Malči, gradil z Maksijem in počel še marsikaj zabavnega. Pri sinhronizaciji igre v slovenščino so sodelovali igralci, ki so glasove likom podarili v risanki, tako da je igra Mojster Miha zagotovo ultimativno darilo za vse mladce, med 4 in 8 leti.

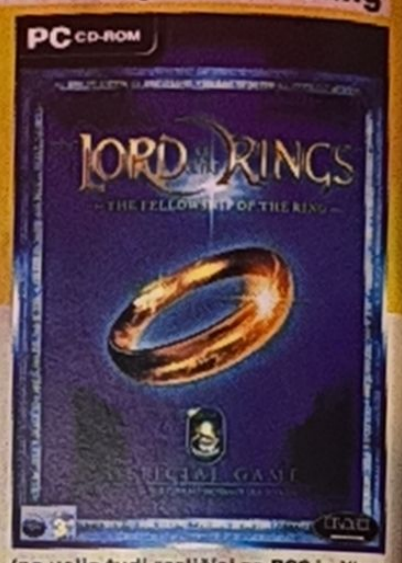
Cena: 6.990 SIT

NOVO!
PC CD-ROM

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring

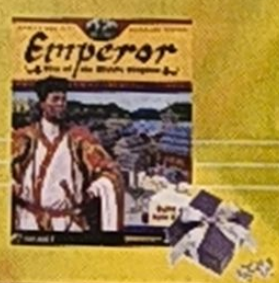
Tretjeosebna akcijska pustolovščina, ki sledi zgodbi Tolkienove knjige Bratovščina prstana vas bo postavila v vlogo enega izmed članov bratovščine, na popoovanju skozi orjaške svetove Srednjega Sveta. Kinematične sekvence, revolucionarna grafika in dinamična igralnost naredijo Vivendi-Universalovo igro za prvo izbiro med vsemi navdušenci nad Gospodarjem Prstanov. Ne zamudite izredne pustolovščine to zimo!

Cena: 9.990 SIT



(na voljo tudi različici za PS2 in Xbox)

Za računalnik



Microsoftove HIT igre po nižji ceni:

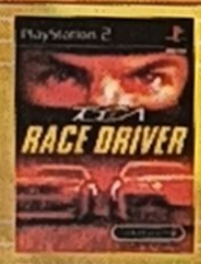
3.990 SIT

Motocross Madness 2

Midtown Madness

PlayStation 2

NAJBOLJŠE LETOŠNJE IGRE!



Crimson Skies

THRUSTMASTER

KAKOVOST IN INOVATIVNOST SEDAJ PO NAJUGODNEJŠIH CENAH!

Za računalnik

360 SPIDER RACING WHEEL

Replika volana iz Ferrarijevega 360 Spider avtomobila, ki prinaša ločena pedala za plin in zavoro ter kar 11 programibilnih gumbov, hkrati pa je žepu zelo prijazen. Priklop na računalnik preko USB priključka je preprost in neboleč. Cena: 14.990 SIT

Joystick USB

Thrustmaster je od nekdaj slovel po kakovosti izdelkov, tokrat pa ponuja kakovostno palico z zelo ugodno ceno. Inovativna rešitev pri kateri gre za najboljšo izbiro med palicami v tem cenovnem razredu! Cena: 4.990 SIT

Dual Analog 3 gamepad

Odličen ploščček z športne, akcijske i arkadne igre, ki prinaš ergonomičen dizajn dve analogni ročici z maksimalen nadzor simulacijah ter 1 programibilnih gumbo za hitro igralnost.

Cena: 5.790 SIT

PlayStation

360 Modena Racing Wheel

Replika volana iz Ferrarijevega dirkalnika 360 Modena je izdelana natančno do vsake podrobnosti - ponuja avtentično prestavno ročico na volanu, kakršne v svojih F1 dirkalnikih uporablja Ferrari, s svojimi 8 akcijskimi gumbi in analognima stopalkama za plin in zavoro pa vam bo Modena omogočila nadzor, kakršnega lahko le želite. Cena: 16.990

Firestorm Upad

Pozabite vse, kar veste o igralnih ploščkih ter se pustite zapeljati slogu Upada! S popolnim analognim nadzorom, dvema vgrajenima motorčkoma za vibriranje in z gumo prevlečenimi ročaji.

Cena: 7.690 SIT

Za PlayStation, PlayStation 2 in PsOne

Vodilni slovensk distributer iger

VideoTo

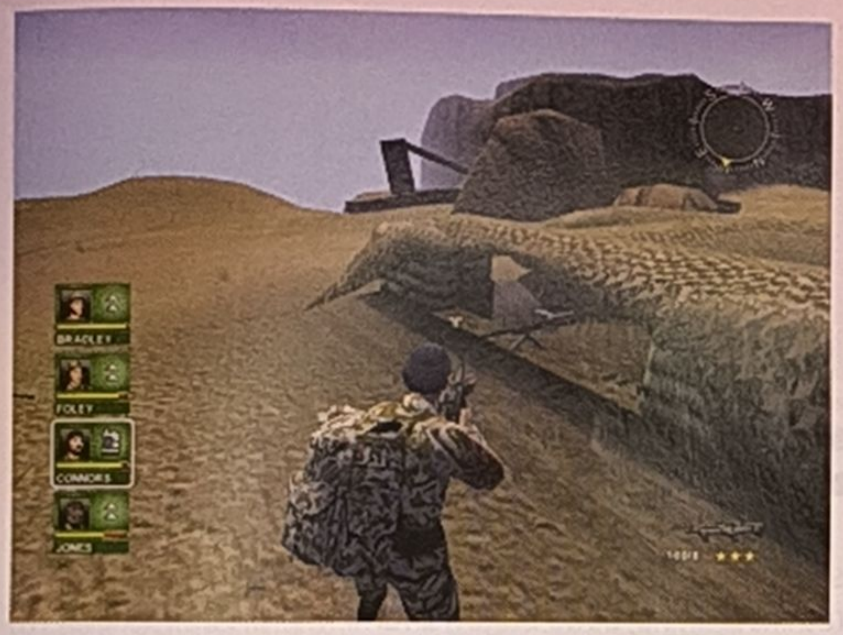
www.videotop.si

IZDELKE POIŠČITE V VSEH BOLJE ZALOŽENIH TRGOVINAH!

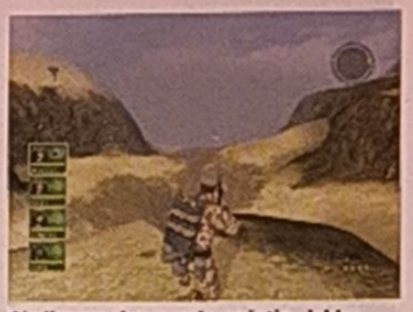
CONFLICT DESERT STORM

SCI Pivotal Games **www.conflict.com**

Če bodo ZDA napadle Irak, lahko ta igra postane uspešnica.



Ostrostrelec lahko upihne vojake z razdalje, ko ga oni sploh še ne vidijo.



Okolica reagira na vaše početje – lahko celo postrelite ptiče.

>>Priporočljivo je, da kamerade uporabite za kritje svojega hrbta

Potrebuje PII-450, 128Mb, 3D kartico
Želi PIII-650
Več igralcev LAN, internet

Kakršen oče takšen sin, so včasih rekli. Očitno to velja tudi v vrli Ameriki. Kar je Grm začel, mali Grmiček veselo nadaljuje – Husein pa ostaja isti. Včasih se razvijalcem res posreči in njihova igra izide skupaj s kakšnim načrtom za napad s strani "mirnih" ameriških voditeljev – *Desert Storm* je res lep primer padca sekire v med.

Po letih Clancyevega "teroriziranja" igričarskega trga, je *Desert Storm* prav prijetna osvežitev. Nikar ne pričakujte, da bi igra na novo izumila toplo vodo; raje pobere vse tipične lastnosti komandovščin, jih malce izpili in ponudi kar nekaj zabave.

Če vam morda kljub uvodu in naslovu (Puščavski vihar– znamenito ameriško vojaško posredovanje) še ni jasno, o čem točno se sploh gre, naj vam zaupam, da dobite v roke poveljstvo nad štirimi komandosi – ameriškimi ali britanskimi. Možje so poslani v Irak, kjer vlada grdi, grdi Husein, ki napada nedolžne sosede. Tja si seveda niso šli ogledovati turističnih znamenitosti, temveč sesuti par zlobnih riti – početje, ki se izkaže za zabavno.

Poklicna deformacija

V prvih misijah (vseh skupaj je 15) vaša četica še ne bo popolna in nekatere člane bo treba še rešiti. Šele ko boste imeli vse može, boste uvideli, da so najmočnejši, kadar sodelujejo. To je še posebej opazno zaradi njihovih specializacij: vodja – univerzalen tip, ostrostrelec (khm, mislim, da že naziv pove dovolj), težkometalec – fant, ki mu zaupajo največja orožja, in izjemno pirotehnično razpoložen inženir. Vsakdo lahko sicer v roke vzame vse (orožja si lahko člani med sabo tudi izmenjujejo), je pa razlika v hitrosti in natančnosti ravnanja z orožjem. Lastnosti se vojakom skozi misije izboljšujejo in to je lepo vidno tudi na bojišču. Prav tako je zelo priporočljivo, da kamerade uporabite za kritje svojega hrbta. Zahvaljujoč dobri UI boste lahko pozabili na nevarnost zahrbtnih napadov, saj so računalniški pomočniki dovolj pazljivi, spretni in prilagodljivi. Pomembno vlogo igra tudi teren – hribi so strateško izjemno pomembne točke.

Same misije so dovolj raznolike, da vas bodo znale obdržati skoncentrirane in napete vse do konca. Za popestritev poskrbi tudi občasna uporaba vozil in možnost vpoklica letalskih napadov. Zgodbe tako rekoč ni, se pa naloge navezujejo na resnične dogodke iz let 90/91. Morali boste razstreljevati, pobijati, ščititi pomembne osebe in paziti na civiliste. Da se ne boste preveč izgubili bo poskrbel kompas in nadvse preprost, a uporaben zemljevid, z natančnejšim opisom nalog.

Pesek, samo pesek

Kljub temu, da je pokrajina enolična (kaj pa ste pričakovali od puščave?), je zaradi lepe grafike prijazna očem. Nekoliko motijo le nenatančne teksture kamna in medli obrazi vojakov. V redkih primerih, ko se ne boste kot ražnjič cvrli na vročem pesku, pa se boste prebijali skozi mesta. Te misije so morda še bolj razburljive, saj nikoli ne boste vedeli, kje čepi kak jezno riti ostrostrelec. Prav tako je prijetno, ko lahko vidite eksplozije vozil in bežeče civiliste, kar vas še bolj posrka v igro.

Slog igranja se izjemno spreminja z izbrano težavnostjo. Pri najlažjem načinu igra spominja na *Delta Force* (akcijsko, kar 'Rambovsko' obarvana), medtem ko se na zahtevnejših nivojih bolj približuje Clancyu. Gre torej za lahkotnejšo komandovščino, kjer pa je vseeno pametno upoštevati vsaj osnovne zakonitosti bojevanja.

Seveda si igra skorajda ne more privoščiti, da bi bila brez večigralskega načina in tega so se zavedali tudi razvijalci *Desert Storma*. Ta element ni nič posebnega, omembe vreden je morda le način, pri katerem mora ekipa paziti na nosilca določenega objekta, ki se sam ni sposoben braniti.

Conflict Desert Storm je prijetna spremembe po tisoč in eni Clancyevi igri, čeprav ji do vrhunskosti nekaj manjka. Če se vam je Husein kakor koli zameril, je tole dobra priložnost, da se mu maščujete.

Tomaž Bartolj

PCFOcena

↗ Vzdušje, uporabni sodelavci
↙ Kratka, nenavdušujoče eksplozije, ni zgodbe

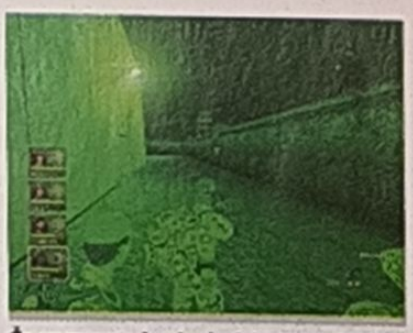
VREDNO OGLEDA
Batman Returns 45%
Planet of the Apes 41%
Spider-Man: The Movie 70%

"Vendarle spodobna komandovščina, pri kateri ni sodeloval Clancy."

80%

NEZAMUDITETEGA

Igra pozna tretje- in prvoosebni pogled. Tretjeosebni pogled je predvsem uporaben, kadar želite imeti večji pregled nad terenom, medtem ko bodo v prvoosebnem uživali vsi navdušenci nad *Quakom*.



Če zavzamete bunkerje, lahko poprimete tudi za strojnico.

Ni ga Jacka, ki bi nam prišel do živega če drug drugemu varujemo hrbet.

Leta 1888 je egiptovski kmet odkril pokopališče okoli 300.000 mumificiranih mačk v Beni Hasanu. Ko je bilo najdišče objavljeno, je bilo nekaj mačk sicer ukradenih, ostale pa so prepeljali v Veliko Britanijo, kjer so jih zmleli in uporabili za gnojilo.

>>*Age of Mythology* je igra, ki je preprosto ne smete spregledati!

AGE OF MYTHOLOGY

Microsoft Ensemble Studios **www.ensemblestudios.com/aom**

Opustošite dežele vaših nasprotnikov – in naj bodo bogovi z vami.

Tile fantje kopljejo prehod v podzemlje. In verjemite mi - tam ni nič dobrega!

Potrebuje PII-450, 128Mb RAM, 3D kartico s 16 MB
Želi PIII-600
Več igralcev Mreža, internet (do 8)

Antična Grčija, travnik v bližini manjše vasi. Bogovi vojne ponovno terjajo svoj davek in sosednja naroda prelivata kri. Sonce pritiska na širno poljano, po kateri kar gomazi bojevnikov. Predirljivi kriki, smrtni zdihljaji in zmagovalni vzkliki odmevajo naokoli. Kri teče po izsušeni zemlji, a vseeno pride do bližnjega potočka ter ga obarva v zloveščo rdečo barvo. Tu je še topotanje kopit – božje zveri se zopet vmešavajo v človeške bitke. Vrste domačih mož so krepko zdesetkane in vse kaže, da bo vas zbrisana z obličja. Potem pa se zgodi... Iz neba se pojavi rumen žarek in poči v padlega junaka. Ta se v trenutku postavi na noge, s še krvavo roko prime svojo sulico in zavpije: "V boj, naj nihče ne odide živ!" Presenečeni možje se opogumijo, zopet oblikujejo formacijo in v svoje vrste vzamejo ponovno rojenega poveljnika. Lokostrelci zavzamejo bližnje pobočje in varujejo pehoto pod sabo. Ta podira minotavre, ki se ji zoperstavljajo, katapulti rušijo sovražni tabor, le najpogumnejši sovražniki vztrajajo. Vaščanom se spet vrača upanje, da bodo dočakali nov dan. V odločilni bitki svoje prispeva še Pozejdon – bog, ki ga tako zvesto častijo. Njegovi levi poženejo še zadnje nasprotnike v beg. Vas je rešena. Živel Pozejdon!

Takole bi izgledala skopa obnova bitke iz nove umetnine studia Ensemble. Ja, to so isti fantje, ki so nas osrečili z *Age of Empires* in njegovim nadaljevanjem. In kdor obvlada, obvlada. Ob pisanju prvega odstavka se mi je bitka kar pojavljala pred očmi in to je dober znak. Izjemno dober znak.

Povsod izboljšave

Ste igrali *AOE* ali pa vam je znan Galactic Battlegrounds? Če ste odgovorili pritrdilno, se boste v *Age of Mythology* počutili kot riba v vodi. Vmesnik je v osnovi ostal isti, način igranja prav tako, vključen pa je nov 3D pogled. Aha, prva sprememba torej. Svet v *AOM* je prelep, poln podrobnosti, kamero lahko približujemo in oddaljujemo in, za razliko od npr. *Warcrafta*, tudi poljubno rotiramo. Kapo dol, torej.

Če bi že moral določiti čas, v katerem se vse skupaj odvija, bi rekel, da gre za čas bogov in mitologije (vas to kaj spominja na uvod v Xeno?). Seveda, vojak oborožen z oklepom, ščitom in sulico je res kar dober bojevnik, a se izkaže le za malce več kot smet, če pride v konflikt z božjimi močmi. Strel, minotavrov, kuge in podobnih božjih igračk ljudje res ne prenašajo najbolje. Da bi se obvarovali pred njihovo nejevoljo, so jih ljudje začeli častiti. Pametna poteza. Tudi v *AOM* bodo "tisti zgoraj" igrali pomembno vlogo. Vsaka izmed treh ras (Grki, Egipčani ter Vikingi) ima po tri vrhovne bogove in še več podbogov, ki jih poljubno izbiramo ob prehodu v novo obdobje (obdobja so štiri). Vsak civilizaciji prinese unikatne enote, izboljšave in coprnije. Najbolje je, da se že na začetku odločite, katero vejo svojega naroda boste razvijali, in se nato odločate v skladu s tem. Čarovnije lahko praviloma uporabljamo le enkrat, so pa vseh vrst: kamen za privabljanje živali, zdravljenje, bronasta telesa, meteorji...

Se pa tudi v človeških vrstah najdejo posebneži, ki do minotavrov in podobnih stvorov ne čutijo nobenega "rešpekta" in jih rutinirano pobijajo. Da, govorimo o junakih. To so še posebno močne enote, ki pa so, tako kot bogovi, razdeljeni na glavne in obstranske. Ponavadi imajo tudi dodatne moči (motiviranje vojske), vendar pa se skozi bitke ne razvijajo, temveč ves čas ostajajo enaki. Morda to ni najbolj posrečena poteza.

Brez vere ne gre

So pa pri Ensemblu toliko bolj zadeli žebljico na glavico pri treh civilizacijah. Vsaka ima popolnoma različne enote, bogove, čarovnije, izboljšave in tudi načine pridobivanja osnovnih surovin.

Te so sedaj štiri – poleg standardnega lesa, zlata in hrane, morate pridobivati še vero. Slednjo potrebujete za produkcijo mitičnih enot in junakov. Prav tu se lepo kaže raznolikost kultur – Grki jo pridobivajo s čaščenjem v svetiščih, Egipčani gradijo spomenike, Vikingi pa jo pridobivajo kar z bojem. Ker je virov sorazmerno malo oziroma je nabiranje le-teh dolgotrajno opravilo, boste tudi morali premisliti, v kakšne izboljšave boste vlagali. Teh je ogromno, na trenutke kar preveč. Na srečo vam tudi tukaj na pomoč priskoči vzorno narejen vmesnik, ki vam na razumljiv način pove, kaj določena ikona sploh pomeni. Ogledate si lahko tudi drevesa civilizacij in pa zgodovinsko ozadje za vsako enoto.

NEZAMUDITETEGA

Pri Ensemblu so po vzoru Blizzarda vzorno poskrbeli tudi za večigraištvo. Če izberete način Multiplayer vas bo igra poslala na ESO (Ensemble Studios Online), kjer boste ustvarili svoj račun in začeli z igranjem. Izberete lahko svojega boga, mapo , ki jo želite, način igre, število igralcev ... sposoben iskalnik pa bo nato poiskal ljudi z istimi željami in sposobnostmi ter vas razdelil v skupine. Stvar je preprosta kot pasulj, a veliko boljša. Seveda lahko igro tudi gostite, naredite svoj seznam prijateljev in plezate po lestvici najboljših igralcev. Čudovito!

Enote lahko postavljate v formacije

Obzidja - uporabni za varovanje ko vojska odide v osvajalne pohode.

V igri so prisotne tudi pomorske bitke, ki so ravno tako zanimive kot kopenske.

Naj teče kri

Toda navsezadnje je to realočasovna strategija in vsi verno kaj je bistvo te zvrsti – ukazovanje možem in vojaško poniževanje nasprotnika, pa naj bo računalniški ali pravi. Poveljevanje je sila preprosto, hkrati pa nam omogoča, da storimo skorajda vse, kar si zaželimo. Enote lahko poljubno razvrščamo v armade, do katerih potem dostopamo s pritiskom na eno samo tipko. Na voljo so vam osnovne formacije, nastavitev agresivnosti vaših mož, posebne možnosti, kot so patruliranje, ščitenje enote ... Ravno v bitkah se najbolje pokaže pomembnost novotarij – pametna uporaba božjih moči in posebnih enot je lahko tisti element, ki prenakne jeziček tehtnice v vašo korist.

Na tem mestu je treba poudariti izjemno UI, tako vaših, kot tudi sovražnikovih vojakov. Ni se mi zgodilo, da bi kdaj kakšen vojaček zašel v grmičevje in ne bi več našel poti nazaj, prav tako se zelo tekoče oblikujejo tudi formacije. Vandrovčki in neumna zaletavanja so tej igri popolna neznanka. Prijetno zna presenetiti tudi umetni nasprotnik – napadi so dobro organizirani in kaj hitro boste deležni kakšne diverzije, da boste zleteli na eno stran, potem pa vas bo sovrag napadel izza hrbta. Prekleti sulc! Svojo nadpovprečno pamet kaže tudi z varovanjem virov in prav trmast je, če mu želite prevzeti nahajališče zlata.

Hopla, skoraj bi pozabil na zgodbo. No, za to imam kar dober razlog – ta namreč ni glavno orožje *AOM*. Vse se vrti okoli Arkantosa iz Atlantisa in njegovih junaštev. Poskrbi sicer za primerno povezanost med misijami, vendar pa vas ne prevzame preveč.

Če pogledamo zgradbo (se opravičujem, če vas ta izraz spominja na "zanimivo" razglabljanje o sestavi književnih del) igre lahko ugotovimo, da je razdeljena v tri kampanje oz. trideset misij. Te so med najbolj raznolikimi, kar jih je kdaj uzrlo moje oko in človeka res pritegnejo k igranju pozno v noč. Poleg tega boste lahko tudi hitro ustvarili naključno igro, v kateri se bo lahko pomerilo do osem ekip hkrati na že pripravljenih mapah. Toda če vam te ne ustrezajo, ni panike, priložen je namreč še urejevalnik, s čimer dobimo lepo zaokroženo celoto, ki omogoča nekaj tednov užitvanja. Če k temu dodate še večigralstvo (več v okvirju) je tole edina igra, ki jo potrebujete na svojih diskih za kar nekaj mesecev.

Vzdušje v *AOM* je res fantastično in to dosega s prilagodljivo glasbeno podlago, prelestnim izgledom, bistrimi nasprotniki ter raznolikostjo. Ensambles še vedno vse gradijo na osnovi iz *AOE*, vendar pa je tale izdelek prekosil izvirnik in pomeni hudega kandidata vsem ostalim strategijam. Če se niste dobrim zimskim možem preko leta preveč zamerili, jim na seznam želja napišite le te besede: *Age of Mythology*. V primeru, da ste eden izmed tistih posebnežev, ki zgolj gledajo slikice in preberejo zadnji odstavek opisa (ja, tudi taki obstajajo) v katerem tiči bistvo, vam povem takole: "Igra, ki je preprosto ne smete spregledati!" **Tomaž Bartolj**

>>Vzdušje v *AOM* je res fantastično in to dosega s prilagodljivo glasbeno podlago

PCFOcena

↗ Grafika, bogovi, bojevanje, vzdušje
↙ Karkoli bi rekel, bi bila laž

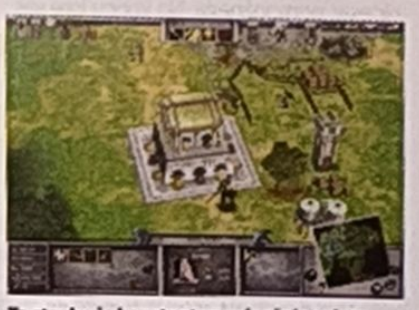
VREDNO OGLEDA
Warcraft III 92%
Medieval Total War 93%
Age of Empires II 92%

"Dobro da takih iger ni veliko, saj bi nam pobrale ves spanec." **93%**

WARCRAFT III VS. AOM

Če naredim res kratko primerjavo: obe uporabljata 3D pogled, pri čemer ga lahko sučemo le pri *AOM*. Ta igra pozna tudi pomorske bitke, W3 pa ima po drugi strani junake, ki se izboljšujejo skozi igro. Pri obeh je prisoten vpliv terena, dodelan vmesnik, prijetna glasba, ki se sklada z dogajanjem ter odlično vzdušje. Bojevanje je bolj izpiljeno pri umetnini iz Ensembla, medtem ko je zgodba na strani Blizzarda. Obe imata tudi odlično večigralstvo, raznolike misije ter priložen urejevalnik. Zmagovalec tega boja pa je ... Hej, ne glejte mene. Pri meni si delita prostor v mojem srcu, vi pa se boste morali odločiti sami.

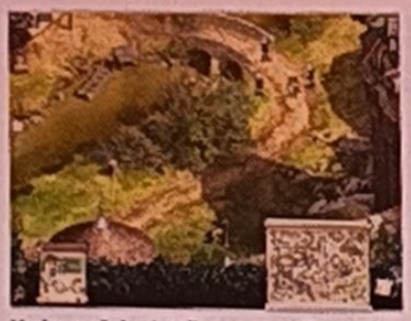
Po mapi so raztreseni tudi posebni zakladi, ki jih lahko poberejo le junaki in odnesejo v domači tempelj. Ko to storite dobite nagrado v obliki hitrejše konjenice, večje odpornosti...



Ta stavba je konstanten prinašalec zlata, hrane in lesa. Varujte jo!

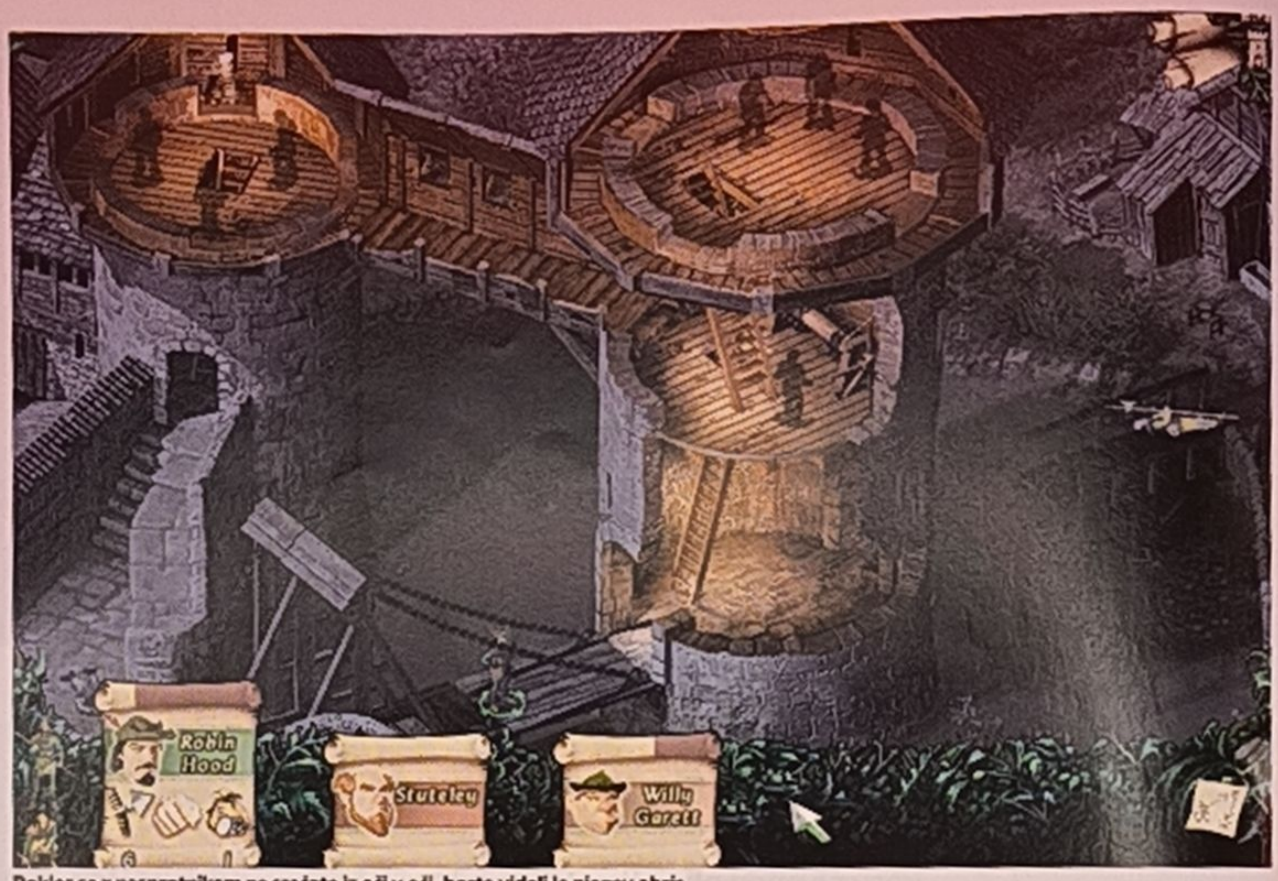
Ko stavbe enkrat gorijo, se lahko že skorajda poslovite od njih.

Čarodejev so se ljudje ponavadi bali, a ne zaradi okultne magije, temveč zaradi njihovega poznavanja strupov.



Vrzite mošnjo zlatnikov, povzročite pretep in zamotite stražarje.

Povzpnite se na streho in povzročite paniko med vojaki ter navdušenje med zatiranimi kmeti.



Dokler se z nasprotnikom ne srečate iz oči v oči, boste videli le njegov obris.

ROBIN HOOD
THE LEGEND OF SHERWOOD

Wanadoo Strategy First **www.robinhood-game.com**

Nadenimo si pajkice, se odpravimo v gozd in oropajmo kakšnega izkoriščevalskega trgovca.

Potrebuje PII-233, 64Mb, GeForce2
Želi PIII-500, 256Mb
Več igralcev Ne podpira

Je že res, da je Robin Hood v resnici najbolj znan zaščitnik pravic revežev, a je v Wanadoojevi različici zgolj sužnji tradicije. Nikar ne pričakujte ničesar pompoznega. Na koncu igre vas nikakor ne bo pričakoval ogromen robot v obliki šerifa, temveč se boste znašli v dobro znanem grajskem okolju. Vse poteka po ustaljenem vzorcu Commandosov, le da so tokrat v glavni vlogi nezadovoljni kmetje in oderuški fevdalci. Ostajajo pa seveda ogromne stopnje in izjemno dodelana scenografija.

Vse dogajanje seveda temelji na misijah, ki so precej preprostejše, če ne sprožite alarmov in se tako izognete nadležnemu odstranjevanju prav vsakega stražarja. Same naloge dobro povzamejo bistvo Robina Hooda in njegovih junaštev:

>>Ni izmenjave ščitov in orožja med člani druščine - saj sploh nobenih ščitov ni

pripravljanje zasede bogatim in pohlepnim trgovcem, reševanje prijateljev z rabljeve mize in tako naprej. Škoda le, da ni vključeno popularno guncanje na lustrih; je pa zato možno splezati na strehe in streljati spodaj postavljene normanske vojake, ki brezglavo tekajo naokoli.

Brezglavi bebci

In po zaslugi dobre, a panične UI, bi lahko nasprotni vojaki brazglavega tekanja naučili celo kure. V trenutku, ko ste opaženi, zaženejo vik in krik, stražarji prestrašeno tekajo sem ter tja, kričijo o nevarnosti in skupaj bobnajo lokostrelce. Tudi kadar kdo opazi eno samo trupelce, ki ste ga pustili za sabo, oddrvi do bližnjega načelnika, ki pa urno pošlje svoje može v raziskovanje zločina.

Toda, kot radi pravimo, bolje nekaj, kot nič. Če imamo na eni strani vojsko s slabimi živci, pa se na drugi nahajajo Robinovi veseli možje brez kakršnih koli sivih celic. Res, čista tema! Popolno upravljanje vseh članov, ki ne kažejo nikakršne samostojnosti, je tudi največja slabost igre. Možje ne zdravijo poškodovanih kolegov, se ne pridružijo boju in se požvižgajo na večino nevarnosti. Klade neumne niti ne sledijo Robinu. To pomeni, da boste za vsak premik in akcijo morali ponavljati proces: izberi osebo, jo premakni in stori, kar pač moraš storiti.

Krohot

V igrah je v zadnjem času trend, da poskušajo na naša usta privabiti tudi kakšen nasmeh. Tak poskus lahko opazimo tudi v *Legendi iz Sherwooda*. In kaj si mislimo? Naj programerji najdejo smisel za humor ali pa naj že nehajo najedati s takimi neumnostmi.

Pa nehajmo godrnjati in povejmo bistvo. *Robin Hood: The Legend of Sherwood* je spodobna igra, ki pa ne ogroža velikih naslovov. Popolnoma primerna je za odmore po igranju uspešnic, saj vam ne bo uničila dobrega počutja. Sploh pa se ne moremo navelič ati tekanja v pajkicah in reševanja lepih deklet.

Tony Ellis

PCFOcena

↗ Nasprotnikova UI, prikritost, tematika
↙ Nesamostojni partnerji

VREDNO OGLEDA
Baldur's Gate II 94%
Commandos 2 93%
Another War 56%

"Zanimiva strategija z novimi načini skrivanja."

74%

V Sherwoodskem gozdu Robin in druščina trenirajo in pripravljajo orožje.

Lahko si ogledate tudi vidno območje stražarjev, a le enega na enkrat.

Človek nima miru niti v Cerkvi.

amis

vaša dimenzija telekomunikacij

amis net

Dostop v internet
in internetne storitve

INFORMACIJE:

080 / 20 - 10

www.amis.net

amis tel

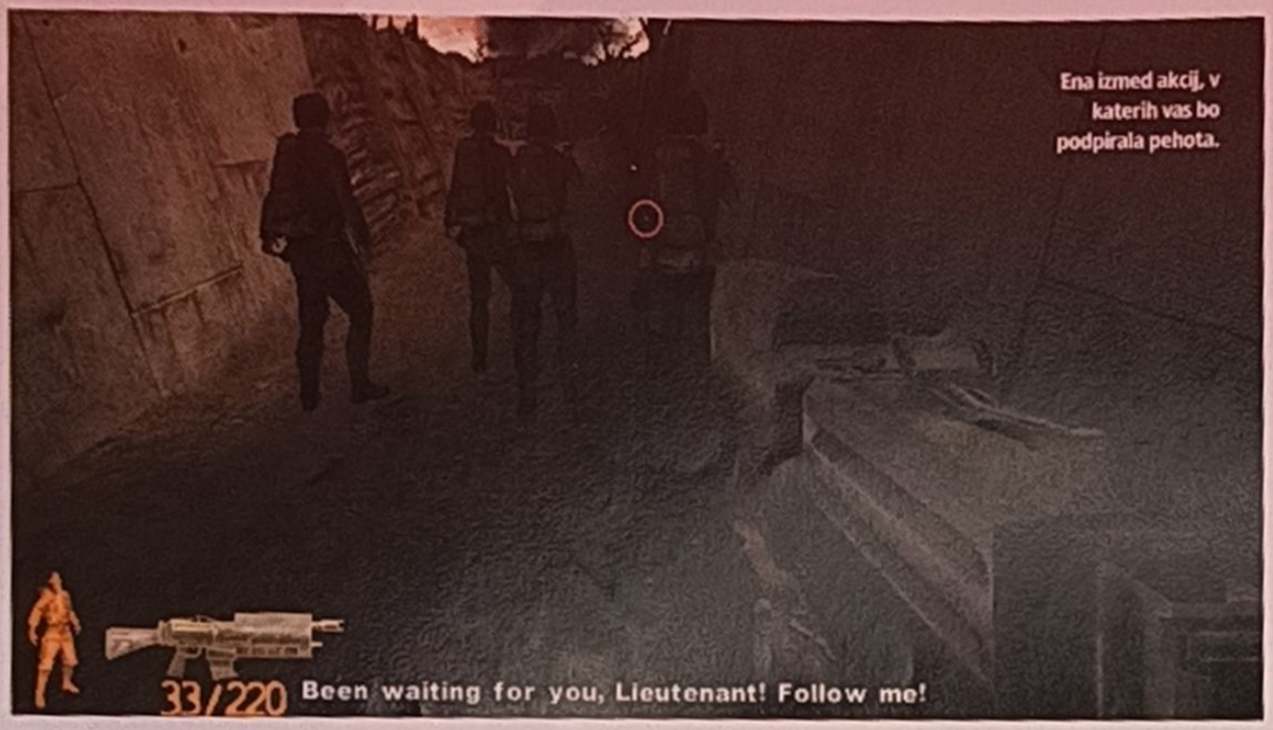
Storitve telefonije

INFORMACIJE:

080 / 23 - 10

www.amis.net

MEDINET d.o.o., Tržaška cesta 85, Maribor, Slovenija, telefon: +386 (0) 2 320 6 320, fax +386 (0) 2 320 6 325, e-pošta: info@amis.net, http://www.amis.net



Ena izmed akcij, v katerih vas bo podpirala pehota.

Hipijevska šestdeseta - uživajte v halucinacijah, ki vam jih bo omogočal tale zeleni plin.

Hrana za svinec in še več hrane za svinec. To spominja že na klavnico.

IRON STORM

Wanadoo 4x Studios **www.stormgame.com**

Svetovna vojna divja še leta 1964 – le kdaj bo prišel na vrsto Hitler?!

>>V deželi, kjer že pol stoletja ne poznajo miru, morate vzpostaviti red

Potrebuje PIII-600, 256Mb, 3D kartico z 32Mb
Želi 1 GHz PIII, 3D kartico s 64Mb
Več igralcev LAN, internet

Predstavljajte si, da se prva svetovna vojna ni nikoli končala in da neprekinjeno traja 50 let. Namesto swingerskih bleščečih šestdesetih let bi tako v Evropi še vedno potekal boj med zahodnimi silami in njihovimi sovražniki preko nemške meje. Vsekakor različica zgodovine, ki človeka pritegne in prav na to računa tudi *Iron Storm* – igra, ki poskuša vnesti nekaj svežine v zvrst prvoosebnih streljank.

Igra vas vrže v blatne škornje poročnika Jamesa Andersona, tipičnega zadrtega veterana, ki je poslan globoko v sovražnikove vrste, da izve prave razloge za vojno, uniči spletkarskega barona Ugenberga (vodjo mongolsko-ruske naveze) in zopet povrne mir v svet, ki že pol stoletja pozna le boj.

Življenje v vojski ni bilo nikoli lahko in v *Iron Stormu* boste spoznali krutost blatnih strelskih jarkov, strašno uničevalno moč sodobnega orožja in celo prvine vietnamskega bojevanja (strah v kosti vam bodo nagnali predvsem letalski napadi). Spoznajte torej vojno v vsej njeni grozoti!

Komponente za izjemno zanimiv scenarij so tako rekoč serviranr na pladnju – a kaj, ko se ne ujema najbolje s potekom zgodbe in misijami. Kljub številnim vpletenim "filmskim" scenam, nam igra ne more postreči z navdušujočo atmosfero.

Toda ne obupajte prehitro. Čeprav igri ne uspe najbolje ustvariti tistega pravega vzdušja, se vsaj nekoliko oddolži z spodobnim pogonom, ki pred našimi očmi slika od bitk sesuto pokrajino in bedo pozicijske vojne v jarkih. Očitno je kljub številnim letom, še vedno med nami duh *Half-Life* – v igri je namreč nekaj vnaprej skriptiranih dogodkov, ki pričarajo primerno atmosfero, vendar se ti na žalost ne morejo primerjati s tistimi iz z vzdušjem nabitim *Medal of Honor*. Vse prepogosto dobimo le občutek nenehnega prebijanja skozi skorajda neskončne jarke, kar naprej branimo kakšne pomembne riti ali pa jurišamo na nasprotnikov tabor, nato pa hitro letimo na drugo lokacijo.

Pomembna je akcija

Nikar ne razumite prejšnjega stavka narobe! Že res, da letate sem ter tja, ampak vmes bo v vaši krvi vrel adrenalin – hitri akcijski položaji se v ravno pravi meri izmenjujejo z ostrostrelskimi vložki. Škoda le, da je računalnik včasih kar preveč premeten in pri najvišji težavnostni stopnji neusmiljeno krut do kakršnih koli napak. Prepričani smo, da bodo stari mački s področja streljank cenili bogato orožarno *Iron Storma*, saj se ta sestoji iz obilice lažjega in močnejšega orožja, ostrostrelskih pušk ter plinskih in celo halucinacijskih granat (navsezadnje smo v šestdesetih, v času hipijev). Nekatere granate štejejo kot močnejše orožje in morda velja omeniti, da lahko okoli prenašate le po en kos take opreme naenkrat.

Nič vam ne zamerimo, če ste ob besedah "spodoben grafični pogon" in "dobro uravnotežena orožja" pomislili, da bo *Iron Storm* svoje čare najbolje razkazal v večigralskem načinu. Tako razmišljajo skorajda vsi možgani igričarjev, vendar bi se v tem primeru množica motila. Igra na žalost ponuja relativno majhno število map, namenjenih večigralskemu udejstvovanju, čeprav pa je res, da so vsaj te dobro uravnotežene in posledično zanimive. Pri igralskih načinih se ne splača izgubljati besed, saj igra ne predstavi nič novega, temveč slepo sledi že postavljenim standardom. *Iron Storm* ima res zanimiv zaplet in škoda le, da iz njega ni nastalo kaj boljšega. Igri bi delali krivico, če bi rekli, da ni igralna in na trenutke zabavna, vendar se vse prepogosto izgubi v sivi povprečnosti.

John Houlihan

Glej, moj helikopter je lahko tudi most.

PCFOcena

↗ Spopadi ostrostrelcev na nikogaršnji zemlji
↙ Zgodba in liki niso dovolj vključeni v igro

VREDNO OGLEDA
Half-Life 95%
Return to Castle Wolfenstein 92%
Medal of Honor: Allied Assault 94%

"Igra z zanimivimi osnovami, ki pa jih ne izkoristi dovolj."

74%

SIMON THE SORCERER

Vivendi Universal Adventure Soft Publishing

www.simon3d.com

Različica Harrya, pri kateri potrebujete možgane.

Potrebuje PII-300, 64Mb
Želi PII-400, 128Mb, 3D kartica
Več igralcev Ne podpira

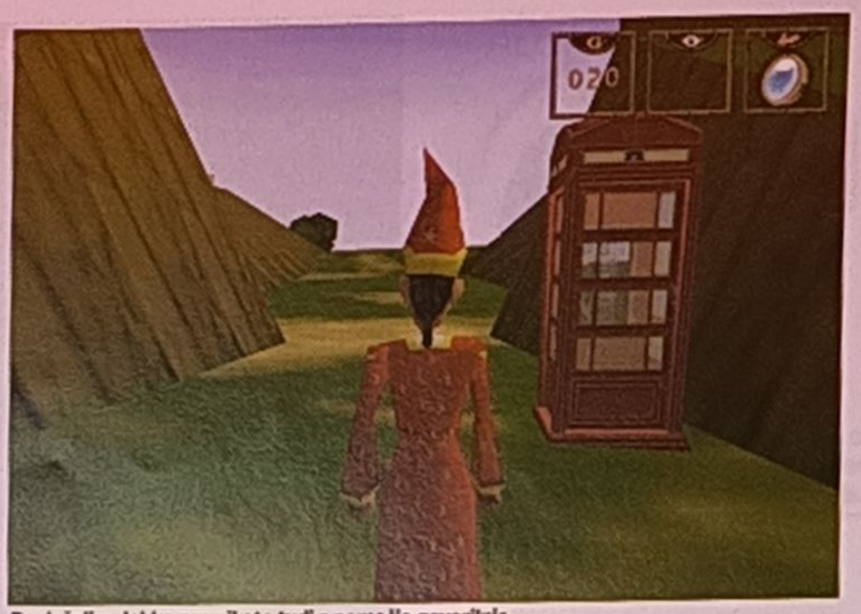
Simon the Sorcerer je mlajšemu rodu igralcev dokaj neznana stvar. 12-letnega mulca s predolgo gofljo in zavitega v čarovniško haljo, se verjetno še najbolje spominjajo vetranske pustolovske duše. Vse se lahko ponovno prične, ko se poose-

Pri igri cenite izgled? Mirne duše lahko pozabite na Simona.

bljeno zlo odreče Simonovemu telesu, in tako omogoči njegovim prijateljem, da ga spet prikličejo med žive.

Na srečo je Simonu ostal tisti smisel za humor, ki je poleg neumne kape že kar njegov zaščitni znak. Mladi čarodej pa je vendarle spoznal še tretjo dimenzijo, a hkrati tudi izgubil vsakršen smisel za orientacijo. Pomanjkanje letega je še posebno moteče v zaprtih prostorih (katerih je sicer malo), kjer se boste vztrajno zaletavali v zidove in preklinjali neumno kamero.

Same uganke v igri so dovolj, če ne občasno kar preveč težavne. Skorajda vsak objekt, ki ga lahko poberete, je nujno potreben za razrešitev problema, tako da je najbolje, da vso možno kramo stlačite pod kapo in čakate na trenutek, ko vam bo prišla prav. Veliko je



Po deželi se lahko premikate tudi s pomočjo govorilnic.

tudi dialogov z izvirnimi liki, ki so predstavljeni kar z vmesnimi sekvencami, v katerih lahko dobite koristne namige. Škoda le, da lahko grafiko opišemo z eno samo besedo – katastrofa! Risankasto okolje je nenatančno in zelo medlo izdelano, teksture izgledajo kot zaplate barv, liki so abnormalno oglati in grdi.

Igra je v samem konceptu sicer kar dobra in vas bo znala pritegniti in tudi obdržati pred zaslonom po nekaj ur hkrati. Na žalost jo močno skali le izgled in tudi občasna hroščatost. *Simon 3D* je skorajda obvezen nakup za oboževalce prvega dela, priporočljiv nakup za pustolovce in neumna poteza za vse ostale.

Tomaž Bartolj

PCFOcena

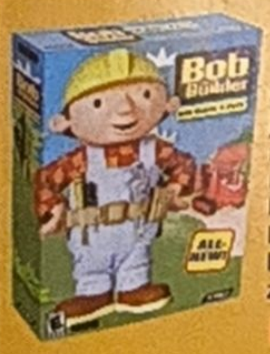
↗ Humor, izvirni liki, večji del ugank
↙ Izgled, občasna hroščatost, pogled

"Dober koncept so pokopali z grdim izgledom."

71 %

giga sport

Velika izbira iger za računalnik in PlayStation. Vse najnovejše uspešnice in cenejše izdaje:



PC CD-ROM IGRE:

Mojster Miha: Bomo zmogli?

Najbolj priljubljeni otroški junak risanih filmov se vrača na naše zaslone v obliki računalniške igre, v kateri bo Miha reševal ježke, dirkal z Drejcem, plesal z Malči, gradil z Maksijem in počel še marsikaj zabavnega.

NOVO! CELOTNA IGRA V SLOVENŠČINI!

LEGO Rock Raiders
CELOTNA IGRA V SLOVENŠČINI!

Warcraft III

Grand Theft Auto 3

NOVO!

The Lord Of The Rings

ThrustMaster igralni pripomočki:

VOLAN
Ferrari 360 Modena Racing

IGRALNA BLAZINA
Digital 2 GamePad

PLAYSTATION IGRE:

Giga Sport Ljubljana
Šmartinska 152
Telefon: 01/54-14-332

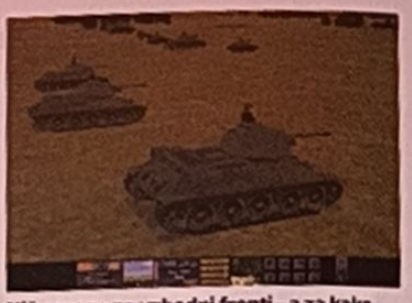
Giga Sport Maribor
Industrijska ul. 5
Telefon: 02/250-60-60

Giga Sport Celje
Dečkova cesta 41
Telefon: 03/428-60-70

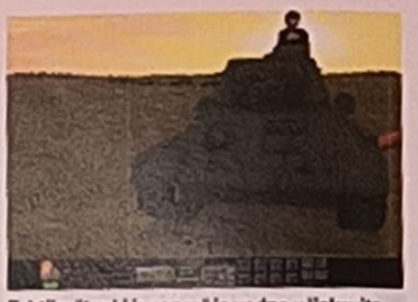
NEZAMUDITETEGA

Ko opazujete potek bitke v realnem času, lahko akcijo zaustavite ali previjete. Ne samo, da vam je to v pomoč pri analizi bitke, temveč so spopadi tudi spektakularni.

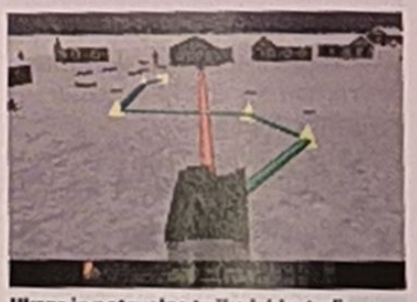
"Tukaj zmrzujem, ko bi lahko doma gledal Prijatelje ..."



Nič novega na vzhodni fronti - a za kako dolgo?



Taktika "tanki iz sonca" je vedno učinkovita.



Ukaze in potovalne točke lahko tudi postavite v vrsto.

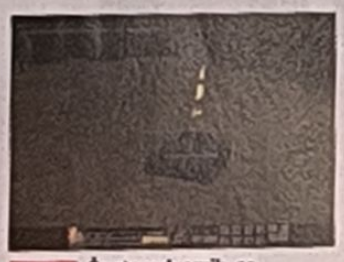
COMBAT MISSION 2: BARBAROSSA TO BERLIN

CDV Big Time Software **www.battlefront.com**

Realnočasovna strategija v ruskih stepah.

Potrebuje PII-350, 64 Mb, 3D kartico z 8 Mb
Želi PIII-500, 64 Mb, 3D kartico s 16 Mb
Več igralcev LAN, internet

HVALA ZA NIČ



01 Če ste v dvomih, se poslužite stare strategije streljanja na sovražnikove tanke z vsem orožjem večjega kalibra. Tukaj majhen ruski tank ustrahujemo s Panzerjem IV in vsakič ko zadenemo, dobimo podrobnosti lokacije.

02 Salva individualno modeliranih granat odleti proti cilju in uniči top ter pobije posadko tanka. Smola, Ivan.

Vreme je bilo odločujoč faktor v nemški kampanji na vzhodu, saj so izčrpane nacistične armade podlegle arktičnim zimam, savanskim poletjem in vmesnemu deževju. Oprema se je neprestano kvarila, vidljivost je bila nična, čete so bile izčrpane in zmedene, Hitler pa postajal vse bolj besen. Izvzemite faktor "norega diktatorja" in ostane vam nekaj spremenljivk, ki so modelirane v tej igri.

So vam igre RTS znane? Potem boste *Combat Mission 2* takoj zapopadli. Vmesnik je preprost, čeprav deluje na ravni oddelka in ne posamičnega vojaka. No, svoje tanke boste v nekaj trenutkih poslali proti nasprotniku, pehota bo jurišala, vaše vesele minometne baterije pa bodo poskrbele, da bodo imeli nasprotnikovi sanitejci dela prek glave. Samo pritisnite na ikono Go.

Tankovske posadke se ob prvem znaku nevarnosti zaprejo v svojo jekleno pošast.

>>Simulira marsikaj, kar se drugim naslovom zdi izguba časa

Ciklična steza

Tako kot v predhodniku, igralna dinamika preklaplja med dvema stanjema. V ukazni fazi udobno načrtujete strategijo za naslednjo minuto boja, v akcijski fazi pa si rezultat ogledate v realnem času. Po 60 sekundah se cikel prične znova, čeprav si lahko vsako fazo ogledate, koliko krat želite, in preučujete bitko z različnih kotov ali presojate vedenje določene enote, ki vam je padla v oči. *CM2* ponuja vse potrebne informacije za spopad z zvito UI, čeprav vaši možje niso ravno neumni. V težavah vedno improvizirajo in iščejo zaklon, vračajo ogenj in se po potrebi umaknejo.

Prosto lebdečo kamero je užitek uporabljati, saj lahko iz oblakov približate pogled povsem do tal, kjer se realistični zvok odkupi za starikavo grafiko. Pogled na akcijo iz zbombardiranih polj in porušenih zgradb je uresničitev sanj vsakega namiznega stratega, obenem pa gre za nujnost, saj topografija vpliva na potek dogodkov.

Jeklene kočije

Vsak tank je podrobno modeliran, oklep pa preračunan do milimetra natančno. To igri doda globino in simulira nekaj, kar se zdi drugim igram izguba časa.

Sploh ni dvoma, da je *Combat Mission 2* globoka, vendar ta kompleksnost, združena s strukturo začni-končaj, ne bo ravno primerna za vse. Zato pa navdušene stratege čaka poslastica s kopico raznolikih misij in učinkovitim generatorjem naključnih kart. *CM2* ponuja več kot dovolj za zadovoljstvo cele divizije generalov – seveda do prihoda *CM3*.

Paul Dean

PCFOcena

↗ Obilica podrobnosti, ponovna igralnost
↙ Za marsikoga prepočasen tempo

VREDNO OLGEDA
Close Combat 89%
World War III: Black Gold 77%
Hidden and Dangerous Deluxe 75%

"Strategija s tematiko 2. sv. vojne, ki ji je statistika le v pomoč."

85%

Aroba d.o.o.

do **20%** popust za nove naročnike na revijo PC Format !!!

INFO : 080 / 1590

KX-FL502CX

NV-GX7

KX-FP152CX-D

Za nakup Panasonicovih izdelkov v podjetju Aroba d.o.o. novi naročniki potrebujete le kartonček z izpolnjeno naročnino ali pa pustite svoj naslov pri nakupu izdelka !

Novi naročniki revije PC Format v sodelovanju z podjetjem Aroba d.o.o. prejmejo 20% popusta na določenih modelih telefonov, faksih in tiskalnikih, ter 10% na avdio-video komponentah Panasonic.
Omenjeni popusti veljajo za plačilo v gotovini. Popust velja na cenik z dne 1.9.2002.

Panasonic

Aroba d.o.o., Šmartinska 152, BTC hala E, 1000 Ljubljana Tel: 01/5484848, Fax: 01/5484849, splet: www.aroba.si

© 2002 Electronic Arts Inc. Vse pravice pridržane. EA GAMES™ je znamka podjetja Electronic Arts™. Electronic Arts, Need for Speed, EA GAMES in EA GAMES logo so blagovne znamke ali zaščitene blagovne znamke podjetja Electronic Arts Inc. v ZDA in/ali drugih državah. Ferrari, Ferrari F50, Ferrari 360 Spider, Ferrari 550 Barchetta Pininfarina, vsi logotipi in edinstvene oblike, Ferrari F50, Ferrari 360 Spider in Ferrari 550 Barchetta Pininfarina so blagovne znamke podjetja Ferrari S.p.A. Blagovne znamke Lamborghini, Diablo 6.0 VT, Murcielago in vsi povezani logotipi so uporabljeni pod licenco Lamborghini Arti/Marca S.p.A., Italija. Blagovne znamke General Motors so uporabljene pod licenco, ki jo ima Electronic Arts Inc. Licenco si za nekatere patentne lasti Dr. Ing. h.c.F. Porsche AG. Carrera GT je registrirana blagovna znamka Dr. Ing. h.c.F. Porsche AG. BMW logo, oznaka in oblike modelov so blagovne znamke podjetja BMW AG in so uporabljene pod licenco. "PlayStation" in "PS" Family logo so registrirane blagovne znamke podjetja Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox in XBox logotipi so blagovne znamke podjetja Microsoft Corporation v ZDA in/ali drugih državah in so uporabljene pod licenco Microsofta. TM, ® in Nintendo GameCube logo so blagovne znamke Nintenda. ©2001 Nintendo. Vse ostale blagovne znamke so last njihovih lastnikov. GameSpy in oblika "Powered by GameSpy" sta blagovni znamki podjetja GameSpy Industries, Inc. © 1999-2002 GameSpy Industries, Inc. Vse pravice pridržane.

Pisane vrste igralnih avtomatov bodo vašo klientelo kmalu olajšale za štipendije.

Ker je to igra s super junaki, ljudje eksplodirajo, ko jih udarite.

CASINO EMPIRE

Sierra Lasten **http://casinoempire.sierra.com**

Zdolgočasene mularije v prave kazinoje prav gotovo ne spuščajo ! Hmm... počakajte še malo...

Potrebuje P300, 64Mb
Želi PIII-450, 128Mb
Več igralcev Ne podpira

Ste že kdaj bili v tako velikem kazinu? Ste? Ne, pa niste.

Managerske igre so bile včasih zelo prizadevne. Vodenje velikih vojsk, da zbrišete nevernike z obličja zemlje, metanje strel in usmerjanje rojev kobilic na kmete iz pikslov ali rušenje neprofitnih zgradb za gradnjo nogometnih stadionov je bilo izvedljivo z enim samim klikom. V teh strahopetnih, neinovativnih časih, pa se je zvrst razcepila – in v sluzasti usedlini na dnu lahko najdemo igre, kot je *Casino Empire*, ki ga bomo nedvomno kmalu videli v poceni paketih, skupaj s *Telefonskim Tycoonom*.

Casino Empire je dobro izdelana igra, ki lepo izgleda, povrhu vsega pa jo krasita animiran šarm in precej dober smisel za humor. Pod pisano zunanjostjo pa se skriva ista škripajoča managerska mantra: razporedite svoje vire, uporabite ekonomske teorije Johna Maynarda Keya (zatežen brihtnež), zadovoljite nekaj osnovnih kriterijev z gradnjo zadev, začnite z izvedbo novega projekta, ponavljajte, dokler ne padete. Še šef kazina niste. Ste samo najeti pomočnik, ki dela za kup stereotipnih Shylockov (dajte prebrati kaj Shakespearovega, če ne veste, o čem govorimo). V zabavo slednjih morate napolniti izometrična kolesa za ruleto, mize za ajnc in poskrbeti za zajčice in oponašalce Elvisa, ki bodo strice z debelimi denarnicami zvabili v finančno pogubo. Ko opravite določeno delo z zadovoljivim rezultatom, se lahko odpravite v leglo zla na večje podvige.

Možnost, da je tudi vam omogočeno igranje v turnirjih, je sicer dobra, a ni dovolj. Kazini kmalu postanejo tako veliki, da se več ali manj vodijo kar sami od sebe, tako da pobiranje kovancev kmalu postane hudo dolgočasno. V igrah iz serije *SimCity* ste svoje mesto lahko opazovali, kako raste iz nič v živo stvaritev, tukaj pa gre le za kup stopenj, ki se le malenkostno razlikujejo med seboj, v katerih morate početi stvari, ki ste jih že ničkolikokrat izvedli v prejšnjih stopnjah. Kot včerajšnji dan v službi. Igre *Sim* so postale tako specifične, da programerji sedaj raje spreminjajo ozadje, kot pa dejansko poanto igre – dandanes niso nič kaj več kot simulatorji služb, in delo nikoli ni bilo ravno zabavno, tudi če je tuje. **PCF**

PCFOcena

↗ Izgleda odlično, možnost igranja je bonus
↙ Sramotna izpeljanka

"Privlačna in dobro izdelana, a popolnoma nepotrebna."

62%

BATMAN VENGEANCE

Ubi Soft Lasten **http://batmanvengeance.ubi.com**

OK, OK, naj Joel Schumacher naredi še en film o Batmanu – kar koli je boljše kot tole.

Potrebuje PII-450, 128Mb, 3D kartico
Želi PIII-650
Več igralcev Ne podpira

Batmanova finta je v tem, da je precej zanimiv za super junaka brez super sposobnosti. Glede na število publikacij, v katerih je obravnavan – od doktorskih disertacij do kompleksnih psiholoških analiz – lahko mirne duše rečemo, da gre za eno najprepoznavnejših pop kulturnih ikon vseh časov. Zaradi česar je ta igra tako zelo ... napačna.

Vengeance je zasnovan na slogovno briljantni risani seriji in je temu primerno klasična pretepaška zadeva. Za takšne pa si vedno radi vzamemo čas – za *Spider-Mana*, na primer. Nismo pa pričakovali, da bo igra, zasnovana na tako močni franšizi, tako odvratna.

Kje naj začnemo? Bojevanje je naključno, manjka vsakršna svoboda gibanja, pot, ki ji morate slediti je pogosto nelogična ali preslabo pojasnjena, izgleda neprivlačno in nedodelano, Batman je vse preveč krat tepen, ima navado padati s stvari in se ubijati, dolgočasnih vmesnih sekvenc ni mogoče prekiniti, Batmanove pripomočke lahko uporabljate samo na vnaprej predvidenih točkah, nasprotniki izgledajo identično, najbolj kriminalna stvar pri njih pa je njihova neumnost.

Če ste ljubitelj Batmana, boste verjetno veseli dejstva, da se boste imeli priložnost spopasti z znanimi nepridipravi, kot so Joker, Mr. Freeze, Poison Ivy in Harley Quinn, ki govorijo z glasovi iz risane serije. Tudi na splošno lahko o Vengence rečemo le eno res dobro stvar, in sicer to, da dobro zveni. Glasovna interpretacija je odlična, glasba je primerno mračna, igra pa je polna dobrot, kot so "biff", "kerpow" in "thwunk". Škoda le, da ima kot igra manj globine kot lužica po poletni nevihti. **Alec Meer**

No, to je ena velika brada. Žal ne boste imeli priložnosti, da bi jo uporabili kot orožje.

PCFOcena

↗ Odlična glasovna interpretacija
↙ Žalostno pomanjkanje dobrih idej

"Zgrešena priložnost in hud primer PlayStationitisa."

46%

CHESSMASTER 9000

Ubi Soft Lasten **http://chessmaster.ubi.com**

Računalniški šahovski prvak na vaši mizi.

Potrebuje PII-450, 64Mb, 3D kartico s 16Mb
Želi PII-750, 128Mb, 3D kartico z 32Mb

Serija *Chessmaster* je dolgo držala naslov najbolj popularnega šahovskega programa, a bodimo iskreni – konkurenca ni ravno najhujša, kajne? Vsekakor pa je naziv najboljšega upravičen in bi ga lahko matiral le resnično spektakularen nasprotnik. Nova izvedba je bila deležna nekaj izboljšav, a gre bolj za darvinistično evolucijo, kot pa revolucijo. Kar pa nas niti najmanj ne moti.

Vse, kar bi pričakovali od šaha, je tukaj predstavljeno in omogočeno ter zavito v impresivno preobleko. Plošče je sedaj mogoče vrteti v vseh smereh, in sicer v treh dimenzijah, na voljo pa je okoli 30 preoblek plošč in figur, med katerimi pa bi nekatere lahko bile malce bolj jasne, še vedno klasičnega 2D pogleda ne bi zamenjali za nič na svetu. Shranjenih je več kot 800 iger, ki jih lahko naštudirate, izčrpni vodiči pa obravnavajo šah od samih osnov do klasičnih manevrov in radikalnih taktik. Dobrodošel je alarm, ki vas opozori, preden s kakšno potezo ne napravite samomora in ko se boste merili s katerim izmed množice soigralcev, ki so na voljo, se boste neštetokrat znašli v težavah. Slednji posedujejo lastne osebnosti, ki jih lahko skoraj čutite, ko igra postane napeta. Vsak od nasprotnikov ima lasten slog igranja ali druge lastnosti, ki jih lahko med igro s pridom izkoristite, a lahko pomenijo tudi vašo pogubo.

Možnost igranja preko interneta je še posebej dobrodošla in živi nasprotnik primernega kalibra je vedno oddaljen le nekaj klikov, kar še dodatno podaljša že tako dolgo igralno dobo *Chessmastra 9000*. Seveda pa tisti, ki niso ljubitelji šaha, ne bodo ravno navdušeni, saj sta učenje in samo igranje dolgotrajna procesa (še posebej glede na dolžino nekaterih vodičev in primerov). Za začetnike, ki pa bi se radi naučili igre, in za stare mačke, ki se želijo naučiti nekaj novih trikov, pa je tole najboljša računalniška šahovska izkušnja. **PCF**

Moderni smrkavci z najnovejšimi ploščami so vedno igrali v našem parku.

PCFOcena

↗ Vodiči, globina in raznolikost, online igranje
↙ No, ni ravno *Quake*, kajne?

"Še vedno najboljši šahovski paket."

84%

TEAL RAČUNALNIKI

notebook Gericom X5 Force
14,1" zaslon TFT 1024x768
Mobile Intel Pentium4 1,8GHz
384MB DDR, trdi disk 30GB
CDRW/DVD, Nvidia Geforce4, 32Mb
CF Card Reader, TV izhod, USB 2.0
IrDA 1.2, Smart Li-ion baterija
modem 56k, LAN 10/100, Wireless LAN
FireWire IEEE 1394, torbica, teža 2,5kg
magnezijevo ohišje, Windows XP Home

+darilo!

499.990,-
kredit 12x44.436 *

Računalnik TEAL Master 2000+
matična p. GigaByte 7VAX VIA KT400 čipset
int. sb 5.1 (6ch), USB 2.0, mrežna LAN 10/100Mb
procesor AMD Athlon XP 2000+, Zalman hladilnik
pomnilnik 256Mb DDR PC2700 333Mhz
trdi disk Maxtor 60Gb 7200 ATA133, 144Mb
CD-RW MSI enota 48X ali DVD MSI 16x
graf. GigaByte ATI Radeon 9000PRO 64Mb
srebrno ohišje midi tower 300W tihi napaj.
črna tipkovnica multimedijska in Microsoft miška
15" LCD Gericom z zvočniki
z 17" monitorjem Hyundai Q770
cenejše 40.000 sit!

289.990,-
kredit 12x 25.777 *
kredit preko Banke Celje

www.teal.si

TEAL d.o.o. LAŠKO, Kidričeva 5, Laško, PE Celje, Smrekarjeva 1, Celje, internet: www.teal.si - email: prodaja@teal.si

THRUSTMASTER®

Privoščite si volan za ta božič!

Vozite s slogom. Volani s Ferrari licenco!

Force Feedback GT Racing Wheel
29.990 SIT
Vrhunska force-feedback tehnologija za sprejemljivo ceno.

360 Spider Racing Wheel
14.990 SIT
Thrustmasterjeva kakovost za karseda najbolj sprejemljivo ceno.

F1 Force Feedback Racing Wheel
47.990 SIT
Najboljši force-feedback volan na tržišču, z železnimi osmi, ročicami in aluminijastimi pedali.

360 Modena Racing Wheel
17.990 SIT
Volan z obleženimi pedali in s kakovostnim, z gumo previečenim volanskim obročem.

Distribucija: VideoToP

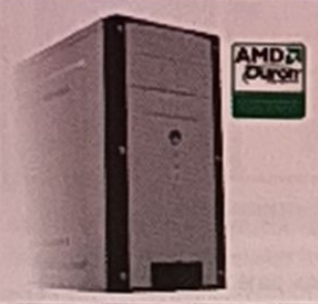
Izdelki so naprodaj v vseh bolje založenih trgovinah s tovrstno opremo ali za naročilo po pošti na tel. 02 234 12 52. Poštnino plača VideoToP
Garancija na vse izdelke 1 leto, servis in rezervni deli zagotovljeni tudi po poteku garancijskega roka.

www.videotop.si

Ko je Sony predstavil prenosni kasetofon na slušalke, ki so ga poganjale samo baterije, ga je poimenoval "Soundabout". Kmalu so ime spremenili v "Walkman".

comtron
NAPREDNA RAČUNALNIŠKA TEHNOLOGIJA

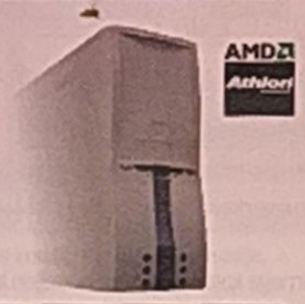
Največ za vaš denar.



TRON COMPUTERS Econo AD XP1200+ (850MHz)

osnovna plošča z integrirano VGA
procesor AMD Duron XP1200+ (850MHz)
pomnilnik 256 MB SDRAM PC133
trdi disk 40GB ATA133
mehki disk 1,44MB
CD-RW 40/12/48
ohišje ATX Midi Tower
miška PS/2, tipkovnica, zvočniki 120W

89.900,-



TRON COMPUTERS Econo XP1900 multi

osnovna plošča Asus A7V266-C
procesor AMD Athlon XP 1900+
pomnilnik 128MB DDR PC2100
VGA AGP Gainward GeForce4 MX440 TvOut
trdi disk 60GB 7200rpm
mehki disk 1,44MB
DVD-ROM 16x/48x
ohišje ATX Midi Tower
miška PS/2, tipkovnica, zvočniki 120W

139.900,-

TRON COMPUTERS Econo XP2100+ multi

osnovna plošča Asus A7V333, USB 2.0
procesor AMD Athlon XP2100+
pomnilnik 256 MB DDR 333MHz PC2700
VGA GeForce4 MX440 64MB DDR TvOut
trdi disk 60GB 7200rpm ATA133, mehki disk 1,44MB
LG DVD-ROM 16/48,
LG CD-RW 40/10/40,
ohišje ATX Midi Tower, USB na čelni strani ohišja;
miška PS/2, tipkovnica, zvočniki 120W

182.900,-

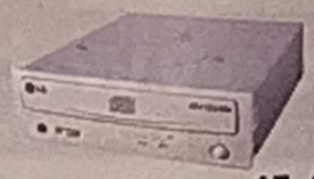
TRON COMPUTERS Predator IP2400

osnovna plošča Asus P4B533, Intel 845 chipset
procesor Intel Pentium 4 2.4GHz
pomnilnik 256 MB DDR PC2100
VGA Gainward GeForce4 Ti4200 64MB DDR TvOut
trdi disk 80GB 7200rpm, mehki disk 1,44MB
DVD-ROM 16x/48x
CD-RW 40/12/40
ohišje ATX Midi Tower
miška PS/2, tipkovnica, zvočniki 120W

259.900,-

Windows XP Home
Angleška izdaja
33.900,-

Windows XP Professional
Slovenska izdaja
52.700,-



LG ReWritable 40/12/40 15.490,-
LG ReWritable 48/16/48 super cena!

LG Flatron LCD L1511S

15" TCO 99
1024x768@75Hz
NOV MODEL
Velikost pike: 0.297mm
Kontrast: 300:1

super cena!

LG FLATRON F700P

17" +USB hub
1920x1440@65Hz
H=30-98kHz
V=50-160Hz

60.990,-

EPSON Stylus C42UX

A4, 6 pl. velikost pike
1440x720dpi
11 strani/ČB
USB
~~17.990,-~~

14.990,- od 01.12.02 do 15.12.02

TroNote 1700P

15", Intel Celeron 1700MHz
256 MB DDR RAM
HD 30GB, CD-RW/DVD combo,
Firewire, LAN10/100, Modem

369.900,-

Pine D'music 200c+

Predvaja MP3 in CD-DA
Podpira CD-R in CD-RW
do 10 ur glasbe
LCD displej, Anti-shock

18.900,-

CD-R 990,-
700MB/80min 40x speed 10kos

CD-R black/color 1.200,-
700MB/80min 40x speed 10kos

CD-R 3.790,-
700MB/80min 50 pack 40x speed

Comtronove trgovine

Maribor-uprava/prodaja
Tržaška 21, tel.: 02/3003 500, comtron@comtron.si
Del. čas: Pon. - Pet.: 8.00 - 12.00, 12.30 - 16.00

Maribor-Comtron diskont
Tržaška 21, tel.: 02/3003 590, maloprodaja1@comtron.si
Del. čas: Pon. - Pet.: 9.00 - 19.00, Sob.: 9.00 - 13.00

Maribor-trgovina
Trg Svobode 5, tel.: 02/252 30 08, mpmb@comtron.si
Del. čas: Pon. - Pet.: 9.00 - 18.00, Sob.: 9.00 - 12.00

Ljubljana/Comtron center
Dunajska 128, tel.: 01/530 54 15, lj@comtron.si
Del. čas: Pon. - Pet.: 8.00 - 12.00, 13.00 - 17.00

Ljubljana-trgovina
BTC CityPark, tel.: 01/541 57 30, citypark@comtron.si
Del. čas: Pon. - Pet.: 9.00 - 19.00, Sob.: 9.00 - 13.00

Celje
Mariborska 86, tel.: 03/490 62 20, ce@comtron.si
Del. čas: Pon. - Pet.: 9.00 - 18.00, Sob.: 9.00 - 12.00

Kranj
v pritličju GLOBUSA, tel.: 04/236 61 20, kr@comtron.si
Del. čas: Pon. - Pet.: 9.00 - 18.00, Sob.: 9.00 - 12.00

Koper
Kolodvorska 2, tel.: 05/630 09 10, kp@comtron.si
Pon. - Pet.: 9.00 - 18.00 in 13.00 - 17.00, Sob.: 9.00 - 12.00

Murska Sobota
Slomškova 17, tel.: 02/537 11 50, ms@comtron.si
Pon. - Pet.: 9.00 - 12.00 in 13.00 - 17.00, Sob.: 9.00 - 12.00

Novo Mesto
prodajni center BTC, tel.: 07/33 16 165, nm@comtron.si
Del. čas: Pon. - Pet.: 8.00 - 20.00, Sob.: 9.00 - 12.00

Slovenj Gradec
poslovni center Mercator, tel.: 02/881 24 10, sg@comtron.si
Del. čas: Pon. - Sob.: 8.00 - 20.00, Ned.: 8.00 - 12.00

comtron
NAPREDNA RAČUNALNIŠKA TEHNOLOGIJA
Comtron d.o.o., Tržaška cesta 21, 2000 Maribor

Vse cene v ceniku vsebujejo DDV in so izražene v SIT.
Pridržujemo si pravico do spremembe konfiguracij in cen brez predhodnega obvestila. Vse slike so simbolične. Za morebitne tiskarske in oblikovalske napake se opravičujemo. Garancija na računalnike Tron je 2 leti, na monitorje LG 3 leta, ter na vse ostale produkte 1 leto. Copyright 2002 Comtron d.o.o.

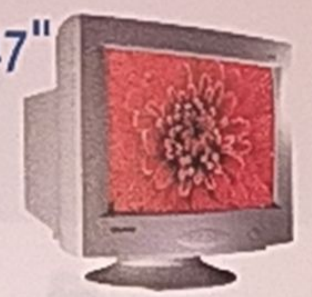
Hansol ...mora bit'!

17"

730E
17" FST zaslon
velikost pike: 0,28 mm
max. resolucija:
1280 x 1024 / 60Hz
optimalna resolucija:
1024 x 768 / 85Hz
TCO99

35.900,00 SIT

17"



720ED
17" DynaFlat zaslon
velikost pike: 0,20 mm
max. resolucija:
1280 x 1024 / 60Hz
optimalna resolucija:
1024 x 768 / 85Hz
TCO99

41.900,00 SIT

3 leta garancije

Cene so informativne in že vključujejo DDV. Acord-92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana

Distribucija: acord international group

BIG BANG
Koper: 05/630-65-00
Kranj: 04/202-66-80
Lj-BTC: 01/587-35-73
Lj-Rudnik: 01/420-25-60
Maribor: 02/320-39-36
Jesenice: 04/583-28-84
Celje: 03/425-25-57

BOF – Building Of Fun
Ljubljana: 01/560-41-59

HARVEY NORMAN
Ljubljana: 01/585-50-00

POWERPLUS
Celje: 03/428-28-30
Ljubljana: 01/511-27-27
Maribor: 02/252-60-06
e-trgovina:
www.powerplus.si

KRAJNIK d.o.o.
Škofja Loka: 04/502-00-00
TEAL d.o.o.
Laško: 03/734-00-70

MEDIA SVET
Ljubljana: 01/560-41-59
LJ-City Park: 01/520-49-32
Maribor: 02/330-42-03
Kranj: 04/201-49-90
Nova Gorica: 05/330-45-00

COMING
Trgovine in franšize

MENTIS
Dravograd: 02/872-16-16
Maribor: 02/228-17-20
Sl. Bistrica: 02/843-08-30
Velenje: 03/897 68 50

OP. FLASHPOINT GAME OF THE YEAR

9.500 SIT Codemasters

Poleg originalne igre boste v tem paketu dobili še oba dodatka *Red Hammer* in *Resistance*, nadgradnje, nova vozila ter orožja. *Operation Flashpoint* vam bo pokazala resnično sliko vojne, zatorej ne pričakujte, da se boste lahko šli Ramba. Ne, en strel je smrten. Toda pustimo temne misli ob strani in se raje osredotočimo na pozitivne plati igre. Enkratno enoigralstvo, ki pa ga prekosi še boljši večigralski del. Pa nehajmo nakladati: če tega naslova še nimate v lasti, vas lahko obtožimo kriminala.

↗ Uporaba vozil, ogromne pokrajine, zgodba
↙ Brez komentarja

"Igra + 2 dodatka = cena 1 igre. Kaj še čakate?!" **90%**

WORMS ARMAGEDDON

2.600 SIT SoldOut

Črvički – male prikupne živalce z nenavadno močno slo po delanju črvjih paštet iz svojih kolegov. *Worms* so res nekaj posebnega. Ob njih se narežite in zabavate, kot malo kje. Obilica različnih orožij, orodij in fint, s katerimi lahko uničite nasprotnike, vas čaka. Igro odlikujejo še prikupni zvoki ter zakon: "Kmalu boš dober, težko pa je biti odličen." Če *Armaggedona* še nimate, je skrajni čas da si ga nabavite. Igra je še vedno kos času, saj je njen glavni adut vseskozi nora igralnost. Tej pa čas ne more do živega!

↗ Ni ga čez pobijanja črvičkov in njihove izjave
↙ Računalnik je včasih nenavadno natančen

"Temu naslovu čas ne more ničesar - igralnost je nesmrtna." **85%**

ARCHANGEL

Jo Wood Metropolis Software **www.archangel-online.com**

Ponesrečen domišljijski akcijski RPG. Škoda.

Smo Archangela nestrpno pričakovali? Nekateri že. Smo pričakovali dobro igro? Utopisti že. In kaj je šlo narobe? Skorajda vse. Najprej naj omenimo ultra dolgočasne vmesne sekvence, katerim pa družbo dela povsem monotona akcija. Stopnje se med seboj le malo razlikujejo, edini izziv pa predstavlja orientacija po okolju. Voda ali (vstavite kakšno drugo smrtonosno naravno oviro) vse prepogosto predstavlja edino stvar, ki ločuje točko A od točke B.

Vse to bi še lahko nekako prezrli, če bi bila igra drugače OK, vendar je kaj takega čista utopija. Animacija je na ravni tehnologije iz začetka devetdesetih, raznolikost razvijalcem očitno ni bila prioriteta, medtem ko je UI pod vsako kritiko. Ah, naj omenimo še zaznavo trkov – zanjo lahko rečemo le to, da bi jo še jata netopirjev bolje sprogramirala.

Če iščete delujočo mehaniko RPG, boste razočarani. Med pustolovščino se ne boste kaj veliko odločali, zato smo nad dotičnim zmazkom dokončno obupali. Izogibajte se ga. **PCF**

Atmosferična megla ali obupna daljava izrisovanja? O slednjem le ugibamo.

PCFOcena

↗ Lepi učinki osvetljevanja, zanimiva glasba
↙ Skoraj vse ostalo

"V vseh pogledih obupna igra - roke stran od nje." **37%**

GRAND 2 PAKET

4.590 SIT Videotop

Akcije enostavno ni nikoli dovolj, kajne? Če z narni delite to mnenje potem bo tale paket iger za vas. V *Grand 2 paketu* boste dobili dve prvoosebni streljanki: *Kingpin* in *Sin*. Obe sta bili ob izidu kar dobro sprejeti in še zdaj ju ne smemo podcenjevati. Naslova imata nekaj skupnih točk. Tako recimo uporabljata grafični pogon *Quake 2* in vas postavita v mrzli svet, poln barab. V *Sin* ste vodja agencije za zaščito, medtem ko boste v *Kingpinu* na drugi strani – pretepač oz. bandit. Ne glede na vašo priljubljeno stran zakona je tole torej ponudba za vas.

↗ Akcije na pretek
↙ *Quake 2* ni več čudež tehnologije

"Ne veste ali bi bili raje slabi ali dobri fantje? Bodite oboje!" **82%**

HEIST

2.600 SIT SoldOut

Res ne poznate te igre?! Dobro, dobro, naj vam bo, saj je tudi 95 % preostalih ljudi ne. V *Heistu* ste morali zbrati skupinico gangsterjev in tatičev ter se podati na cesto in krasti. Krasti, goljufati, pobijati – pač opravljati vsakodnevna opravila barab. Da pa se le ne bi čutili preveč močne, so tu bile še druge skupine z enako dejavnostjo in seveda tudi roka pravice. Ta realnočasovna strategija je sicer imela nekaj dobrih idej, vendar so se naloge vse prepogosto ponavljale in tako budile dolgčas. Mirne duše je lahko pozabite nanjo.

↗ Nekaj dobrih prebliskov
↙ Izgleda, kot da bi prišel iz 486

"Bi radi bili gangster? Tole ni ravno najboljša pot." **54%**

Procesor Pentium 4 1,5 GHz lahko še vedno izvrši katero koli programsko kodo, ki je bila napisana za procesor 8088, le da jo izvrši približno 5000 krat hitreje.

PCFormatov

BOŽIČNO-NOVOLETNI PLONK LISTEK NAKUPOV

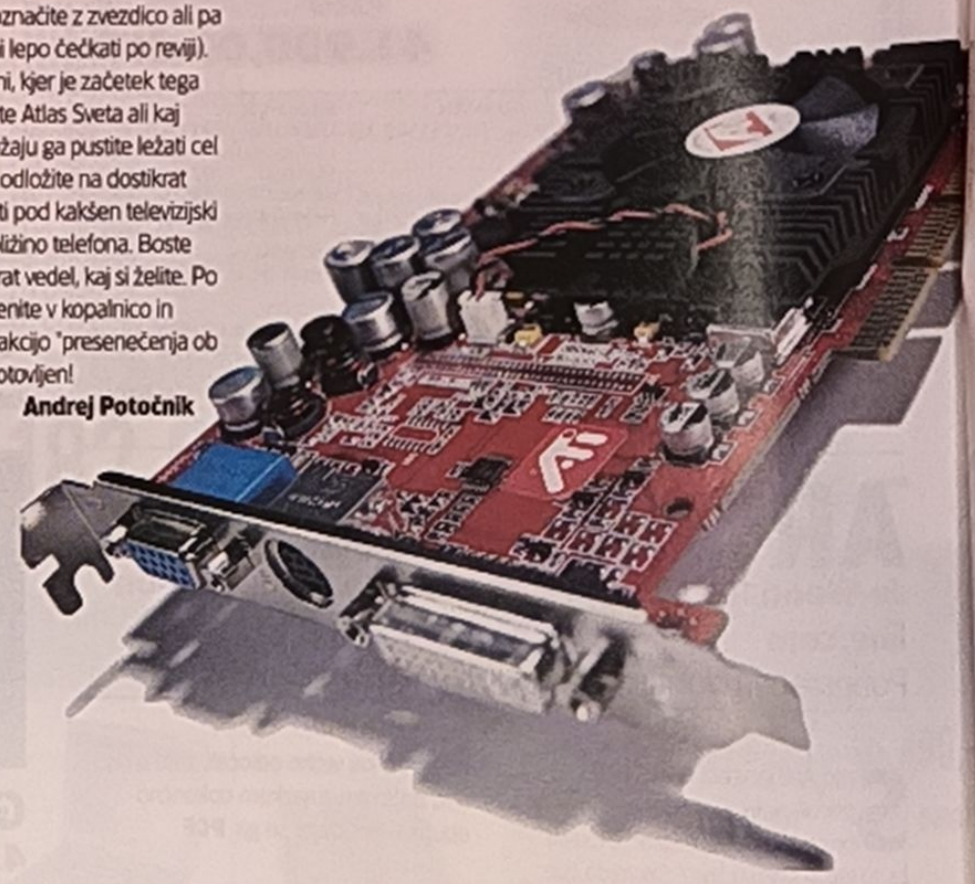
Kaj kupiti ljubljeni osebi za darilo v najbolj veselem času leta?

Verjeli ali ne, toda kmalu ko sem dobil nalogo pisanja tega članka, sem se zavedel, da je letošnje leto praktično že naokoli. Do konca je le še nekaj dni, ki pa se sestojijo iz množice poslovnih zabav, čag, žurk, ponočevanj ter veseljačenja na tak ali drugačen način. V vso to množico obveznih, a prijetnih opravil, pa sodijo tudi nakupovanja daril, ki se znajdejo pod novoletno jelko. Ker pa verno, da radi v reviji preberete tudi kaj koristnega, smo se odločili, da vam olajšamo odločitev, kaj kupiti. Tu boste našli zmagovalce letošnjih supertestov, minitestov, navadnih testov (na tem mestu imam občutek, da dosti testiramo), našli pa boste tudi opremo, ki ni zmagala na testu, si pa vseeno zasluži kanček vaše pozornosti.

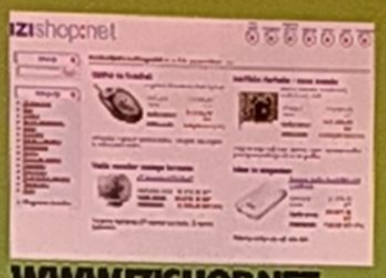
Po končanem branju boste vedeli, kaj vse je potrebno zapisati v pismo Miklavžu/Božičku/Dedku Mrazu (oziroma vsem trem). Za tiste, ki pa izvajajo čisti egoizem in stvari podarjajo sami sebi, pa je namenjen del članka o najugodnejši spletni prodaji v Sloveniji.

In še nasvet: če niste najbolj spretni pri pisanju pisma obdarjevalcem, potem še obstaja upanje za vas. Po natančno prebranem *PC Formatu*, se odločite, česa si želite, in to označite z zvezdico ali pa podčrtajte naslov (saj vem, ni lepo čečkati po reviji). Nato ga lepo odprite na strani, kjer je začetek tega članka in na odprtega položite Atlas Sveta ali kaj podobnega. V takšnem položaju ga pustite ležati cel dan. Nato ga brez vidne ihte odložite na dostikrat obiskano mesto, po možnosti pod kakšen televizijski krmilnik, na spored ali pa v bližino telefona. Boste videli, Božiček bo kar naenkrat vedel, kaj si želite. Po opravljenem posegu se zaklenite v kopalnico in dodobra natrenirajte vašo reakcijo "presenečenja ob odpiranju darila". Uspeh zagotovljen!

Andrej Potočnik

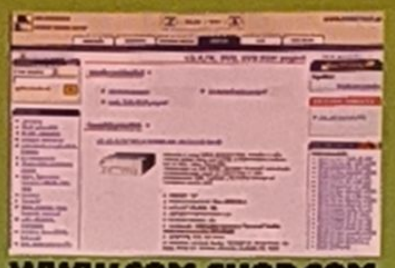


>> Spletna trgovina



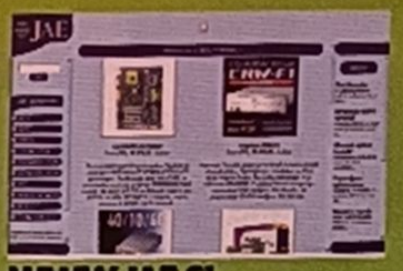
WWW.IZISHOP.NET

>Jeseniško podjetje Izid vam ponuja tudi spletno prodajanje. Za vse tiste, ki so željni Logitechovega programa, bo to vsekakor ena izmed postaj pri iskanju ugodnega nakupa. Poleg tega vam pri spletnem kupovanju dodajo še dodaten 5 % popust na redno ceno, kar bo mnoge tudi pritegnilo k nakupu. Na izbiro imate prevzem v Ljubljani ali na Jesenicah oziroma dostavo na dom po ekspresni službi.



WWW.COM-SHOP.COM

>Mariborski Comtron je eno izmed prvih podjetij, ki je ponudilo spletno prodajo. Seveda so se skozi čas še izpopolnili, tako da imajo res široko izbiro. Spletno trgovino jemljejo zelo resno, tako da sploh nimajo osebnega prevzema, ampak vam naročene reči pripelje kar ekspresna služba. Njihova ureditev strani je zgledna, zato jo le preverite. Čaka vas tudi 4 % popust.



WWW.JAE.SI

>Ljubljansko podjete Jae d.o.o., je zadnje čase dobro znano, saj uvažajo in zastopajo podjetje Gigabyte, kar navdušuje mnoge računalničarje. Njihova spletna stran je preprosta, a zelo pregledna in učinkovita. Ponujajo osebni prevzem, ali pa dostavo preko ekspresne pošte. Pogostost obiska? Visoka, še posebej če vas navdušuje njihov prodajni program..

>>MOBILNO RAČUNALNIŠTVO

COMPAQ IPAQ 3975

198.000 SIT

www.hp.com

No, že pred nekaj časa, natančneje septembra, je Barbara ugotovila, da je Ipaq 3760 najboljši od prisotnih na testu. Compaq (torej HP, Compaq ostaja le ime) pač ne spi na lovorikah in pospešeno so izdajali nove modele, za katere lahko preprosto rečemo, da so še boljši.

Najboljši med njimi (beri tudi: najdražji) je pač 3975. Po čem ga prepoznamo (poleg zajetne cene, seveda)? Najprej po izjemno kvalitetnem zaslonu. Zasnovali so namreč sistem LCD v dlančniku, ki je precej bolj podoben klasičnemu LCD monitorju, kar pomeni osvetlitev z zadnje strani. S tem so sicer povečali gretje, saj ima osvetlitev s strani to prednost, da lahko hitreje odvedete odvečno temperaturo, toda tu je govora o manj kot stopinji Celzija. So pa s tem močno povečali gledljivost v težkih pogojih (ponavadi takrat, ko vam sonce sije čez ramo naravnost v zaslon. Seveda slika v takem primeru ni idealna, je pa močno izboljšana).

Ostale lastnosti niso tako presenetljive, večino jih že poznamo iz predhodnikov. Jasno je, da se dlančnik ponaša z vso mogočo tehnologijo povezovanja, kar pomeni, da če hoče vaš radiator spregovoriti, se bo znal 3975 pogovoriti z njem o vremenu. Vso to povezovanje narekuje močan procesor, zato so vanj vgradili sveži Intelov procesor Xscale. Xscale pomeni svežino na področju dlančnikov in ne bo dolgo trajalo, ko bodo prav vsi prešli nanj, saj se odlikuje po resnični nizki porabi energije. Nenazadnje vam ponujajo tudi kup dodatne opreme, med drugim tudi rezervna pisala. Hja, mogoče ste osnovnega izgubili?

NOTEX HIGRADE 6400

540.000 SIT

www.pcx.si

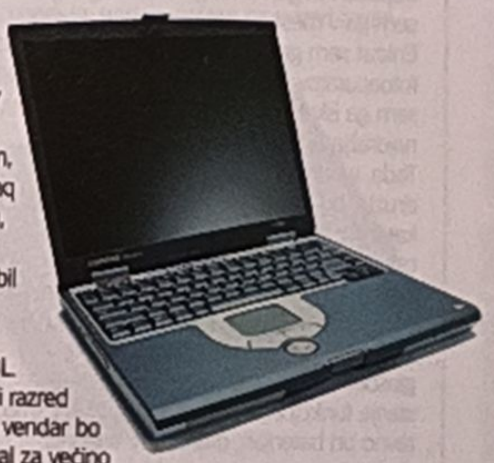
Maja je bila naša Barbara obsojena na testiranje notesnikov. Test je uspel, odziv nanj je bil pozitiven, razsodba pa je pokazala na Notex HiGrade 6400. Res je, imel je visoko ceno, toda zadeva ni bila od muh. 1.8 GHz Pentium 4 pomeni mnogo procesorske moči, če pa navržemo še podatek, da se je ob 512 Mb pomnilnika pod pokrovom bleščal še ATI Radeon Mobility, vam je lahko jasno, zakaj je takrat dobil najvišjo oceno. Danes vam tak prenosnik še vedno zagotavlja udobnost in hitrost delovanja, kar pomeni ob nižji ceni smiseln nakup.

COMPAQ PRESARIO

254.000 SIT

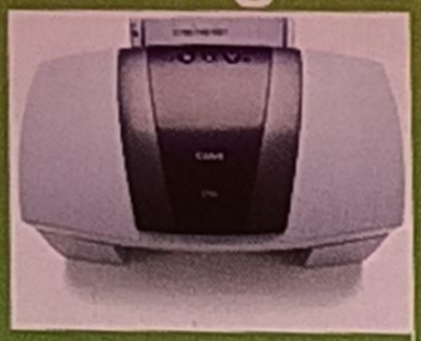
www.hp.com

Naš drugi test prenosnih računalnikov se je nanašal na prenosne računalnike, ki spadajo v začetni razred oziroma so namenjeni za domačo rabo ljudem, ki niso direktorji Vzajemne. Compaq se je pokazal kot najdražji na testu, toda vreden vsakega tolarja te investicije. Predvsem pohvaljen je bil zaslon, ki je vidno boljši od konkurence, povrhu vsega pa na zvočnikih ponosno počiva napis JBL. Seveda ob naravnanosti na vstopni razred ne moremo pričakovati Formule 1, vendar bo 1.2 GHz Athlon 4 Mobile zadostoval za večino opravil. Večje kot bodo želje, bolj bo trpela denarnica.



Kiberofobija je strah pred delom z računalnikom.

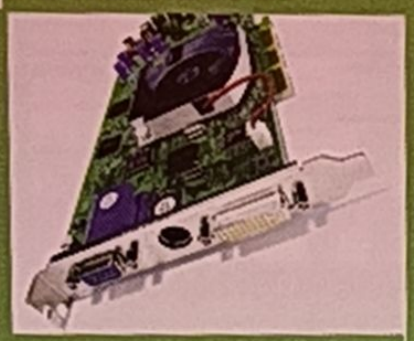
>>Zmagoviti poraženci



Canon S750
74.900 SIT

www.canon.com

>Zelo dober tiskalnik, ki je zmagal na našem supertestu. Vsekakor je dober nakup, toda žal, tiskalniki pač niso dovolj seksi, da bi bili uvrščeni v rubriko Stil.



Leadtek GF4 Ti 4600
84.720 SIT

www.leadtek.com

>Heh, čas je pokazal svoje. Če bi bil božič petindvajsetega junija, bi bil tale NV25 zlato nagrajeni, tako pa mu pač pripada tale rubrika.

Samsung Syncmaster 171p 211.200 SIT

www.samsung.com

>Samsung je na odlični poti, da se uvrsti med peterico najboljših proizvajalcev monitorjev na svetu. Če potrebujete kvaliteto, je to monitor za vas.

Minolta DiMAGE 7i
289.200 SIT

http://www.minolta.com

>Čeprav je že prispela naslednica, je 7i še vedno občudovanja vreden aparat. Če bi želeli postati resen fotograf, je ne smete preskočiti.

>>ZABAVA & KREATIVNOST

CREATIVE MUVO
35.000 SIT

http://europe.creative.com

Mujo? Ah, ne, MuVo. Ime ima pridih gibljivosti, kar je pravzaprav čista resnica. Toda počasi. MuVo je predvajalnik MP3. Ni velik, saj nima pogona CD. Pravzaprav, če zapišem, da je resnično majhen, bo mnogo bližje resnici. Saj vem, opis ste lahko prebirali v prejšnji številki. Toda, kaj lahko rečem mesec dni kasneje?

Prvič, majhnost mu ni vedno v prid. Če iščete getoblaster (saj veste, ogromen stereo radio-CD-kasetofon, ki ga ponavadi nosi ogromen črnec ali dva), potem MuVo odpade kot gumb na gatah. Poleg tega sem ga v mesecu dni izgubil vsaj dvakrat. Enkrat sem ga odložil med množico fotoaparatov ter ga iskal štiri dni, drugič sem ga iskal vsaj dve uri, dokler mi najdražja ni povedala, da mi visi na pasu. Toda, v primeru, da se gibljete v pravi družbi, bo MuVo znal vzbuditi zavist tistih, katerih obraze želite videti v posebnem odtenku žolčno zelene.

Drugič, še vedno pogrešam zaslon. Pa če bi bil še tako majhen, bi zadostoval. Vse kar bi človek potreboval je številka "?? glasbenega posnetka/komada/noidea", stanje funkcij in baterije. In to je to. Ko smo ravno pri baterijah, dvanajst ur miganja, skakanja, ravanja, rapanja, hiphopanja, metaliziranja, ali kakšnega koli -nja vam zagotavlja ena sama baterija AA. Seveda, če boste kupili dobro baterijo, na primer takšno, ki poganja Zajčka. Kakšna slabša utegne izgubiti dušo že prej.

Na koncu ostane še smiselnost nakupa. Verjemite, precejšnja je. Pozabite discmane in predvajalnike MP3, ki so veliki, okorni in energijsko požrešni. Dvanajst ur glasbe pomeni, da boste, če ste povprečni tekač, pretekli maraton in nazaj, pa še ne boste slišali konca. Zdaj pa povejte, kdo bo prej odpovedal, MuVo ali vaše noge?

PHILIPS BSURE XG1
736.080 SIT

www.philips.com

Sedaj se prav gotove že sprašujete, če se mi je zmešalo. "Kaj ne ve, kolikšna je cena tega nadvse odličnega LCD projektorja?" Ne, ni se mi zmešalo. Vedite, ta sedmina cene nove Lagune bo v primeru nakupa odlično investiran denar.

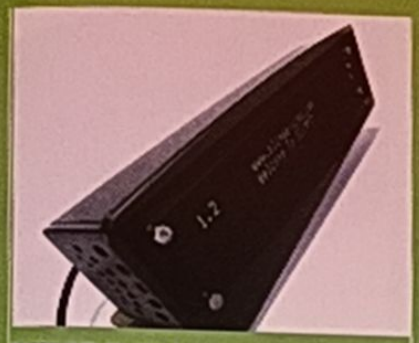
Seveda bo to držalo v primeru, če imate res dovolj denarja, ali pa resnično veliko željo po velikem zaslonu. Kadar koli se uredništvo nabere, da bi gledalo Cassandro (bralci, ki ste mlajši od 18 let, Cassandra je teta čebelice Maje), nam dobro služi edino projektor. Prostora imamo dovolj, stiskanju v temi in gledanju velike slike pa se nihče ne odpove. Dotični Philips ponuja sliko, ki vas razvaja, še posebej če boste investirali dodaten denar za platno.

US BLASTER 360
3.312 SIT

www.usblaster.com

US Blastru je uspelo. Sicer ne pri zvočnikih, kjer tudi pogodba s podjetjem Bose ni obrodila toliko sadov, kot so pričakovali, jim je pa uspelo pri slušalkah. Namreč, kot je naša Barbara ugotovila, je bil model 360 nesporen zmagovalec mini testa slušalk. Če sodimo po odzivu bralcev, mnogi med vami potrebujete kvalitetne slušalke. No, če jih še nimate, potem le kupite USB 360. Kvaliteta izdelave in počivanje ušesa v njih vas razvajata do te mere, da se zna zgoditi, da boste z njimi odšli kar v službo ali šolo. Seveda če vas ne bo ustavilo dejstvo, da žal nimajo kilometrskega kabla.

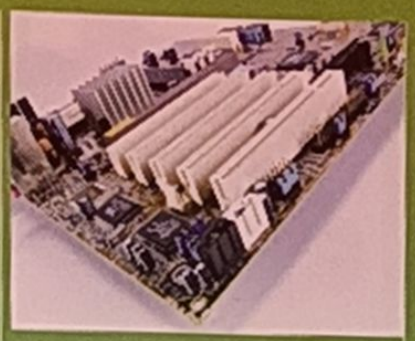
Božično-novoletni plonk listek nakupov



SliMP3 Ethernet MP3 Player 56.523 SIT

http://www.mp3newswire.net

>Nekega dne bodo vsi domovi opremljeni s čim podobnim, čeprav morate biti vsaj guru, preden vam uspe vso zadevo nastaviti.



ABIT KX7-333 28.500 SIT

www.abit.com.tw

>Osnovna plošča, ki tudi ob prihodu nabora čipov KT400 ni izgubila svoje veljave in ostaja eden najprimernejših nakupov.

WD800JB 41.880 SIT

http://www.wdc.com/

>Trdi disk nove generacije, ki ponuja 8 Mb medpomnilnika. Idealen za hitro delo, še posebej če ga povežete v sistem RAID 0.

Chieftec CS2001 25.800 SIT

http://www.chieftec.com/

>Velikansko ohišje, ki navdušuje po tehnični strani, saj je polno dobrodošlih tehnološko naprednih prijemov. Žal cena ni tako prijetna.

>>IGRANJE

FIC AT010

99.990 SIT

www.fic.com.tw

Za božjo voljo, toliko denarja za grafično kartico? Kam gre ta svet ... Hja, v pravo smer, če vprašate mene. Že mali fantiči v mongolskih nomadskih plemenih vedo, kar smo objavili v oktobrski številki PCF in kar najdete na praktično vseh spletnih naslovih, ki se ukvarjajo z igrami. Namreč, da je Radeon 9700 najhitrejša kartica na planetu (kar zadeva PC-je in področje iger, seveda). Od tega trenutka nehajte spraševati, ali je novi Radeon hitrejši od GF4 Ti 4600 ali ne. Je hitrejši, ne samo to – celo veliko hitrejši je. Če se sprašujete, ali se nakup splača, naj vas vodi tole načelo: če imate dovolj denarja, si ga privoščite, drugače pa ne. Za ta denar boste dobili izjemno grafično kartico, ki bo poganjala vse prihajajoče igre vsaj še naslednji dve leti. Ko smo jo končno dobili v roke, se je svet opazno polepšal. Nič več nažaganih robov v *UT2003*, da ne bi slučajno padlo število slik na sekundo. Dodatna prednost je seveda pospeševanje filmov, kar bo srečne lastnike še bolj razveselilo.

Seveda vedite, da takšni grafični kartici pristoji močan procesor. Toda kar brez strahu, tako močna grafika bo iz zadrege reševala tudi šibkejše Celerone in Durone. Če se odločate med različnimi ponudniki Radeona 9700, potem vedite, da so zmogljivostne razlike med njimi manj kot 0,1 odstotka. Vse, v čemer se razlikujejo, so programje in ostala navlaka, ki je pripeta v škatlo in zaradi tega priporočamo cenovno najugodnejšo različico.

Torej, smo dogovorjeni. Nič več sparna, če imate dovolj denarja, hajdi v trgovino. Cena ne bo padla, dokler ne bo konkurenca pokazala, če zmore narediti kaj močnejšega. To pa, kot vidimo, še ne bo tako kmalu.

LOGITECH Z-560

84.000 SIT

www.logitech.com

Dvignite roke vsi tisti, ki si želite Z-560! Da, vas že vidim, praktično vsi ste dvignili roke. Seveda, saj so Z-560 zvočniki, ki vas dodobra pretresejo. Pretres je mišljen dobesedno, kajti velik nizkotonec bo ob visoki jakosti povzročal tresenje pohištva in lestencev. Mnogi se namrdnejo ob misli na računalniške zvočnike, češ da mora pravi zvočnik nositi ceno vsaj dveh povprečnih slovenskih plač. Vsem tem nejevernim Tomažem naj povem to, da so računalniški zvočniki namenjeni prostoru okoli računalnika in Z-560 ga zapolnijo do popolnosti. V primeru, da jih kupite, lahko sosede mirne duše terorizirate z karaokami. Verjemite – slišali vas bodo.

INTEL PENTIUM 4 3,06 GHz

181.000 SIT

www.intel.com

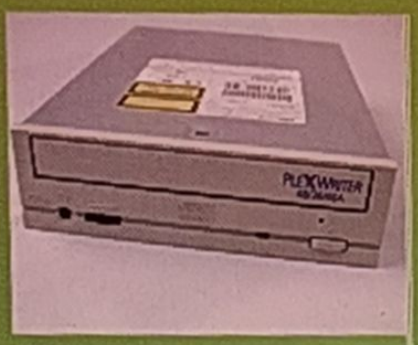
Mmm, pravijo da hitrost ni pomembna in da se počasi daleč pride. Ja, seveda, potem pa svizec zavije čokolado ... Nehajte se slepiti. Hitrost je vse, še posebej v računalništvu. Za hitro poganjanje potrebujete čim hitrejši procesor in tega vam ponuja Intel. Kako se spreminjajo časi. Vsi vi, ki spremljate dogajanje na področju procesorjev, veste, da je bil AMD zadnje čase v zasluženem vodstvu. No, že nekaj časa pa ni več tako, saj je Intel ujel svoj ritem izdelovanja procesorjev, medtem ko ima AMD probleme z izdobavo najhitrejših primerkov. Poleg vsega pa ima 3,06 GHz izvedenka še tehnologijo Hyper-Threading, o čemer boste lahko kmalu brali tudi v **PCF.**

Šah se je prvič pojavil v Indiji, okoli 6. stol. n.š. Do 10. stol. se je razširil po vsej Aziji, vse do Evrope. Od približno 15. stol. je šah znan kot "kraljevska igra", saj je bil izjemno popularen med plemstvom.

Freecom FX-1
51.000 SIT

www.freecom.com

>Sicer ne gre za najlažji prenosni CD-RW pogon na svetu, zato pa se povezuje preko USB 2.0, pa še drag ni.



Plextor 48/24/48A
30.760 SIT

http://www.plextor.com/

>Današnje življenje si je težko zamisliti brez kvalitetnega in hitrega snemalnika. Plextor bo poskrbel za oboje.

Panasonic NV-GS3EG
255.273 SIT

http://www.panasonic.com/

>Digitalne video kamere postajajo standard – zato se udeležite zmagovitega pohoda s prvakom našega mini testa DV kamer.

Panasonic DVD-RV32
62.500 SIT

www.panasonic.de

>Predvajalniki DVD postajajo počasi nujnost. Še posebej taki, ki znajo poleg filmov DVD predvajati še VCD in glasbo.

>>STIL

POCKET LOOX 600
169.000 SIT

www.fujitsu-siemens.com

Stil. Same težave so z njim. Moda namreč ni isto kot stil. Moda pomeni tisto, kar je moderno (saj veste, na TV že kažejo, kakšne bodo kopalke drugi teden avgusta leta 2017), medtem ko stil nakazuje dobršno mero poznavanja mode in upoštevanja določenih napisanih in nenapisanih pravil ter zavedanja pripadnosti. No, če želite primer, bo to Bond. To je človek s stilom.

Če pa ste poslovnež, potem v vaš stil spada tudi računalnik. Čim bolj mobilen je, tem bolj bo ustrezal. Najboljše bo kar posedovati TabletPC toda žal se bodo ti razmahnili šele naslednje leto. Za tiste, ki ne vedo, kaj je TabletPC: TabletPC je križanec med dlančnikom in prenosnim računalnikom. Zelo velik dlančnik z zelo zmogljivim procesorjem (npr. PIII 866) torej. Toda čas bo pokazal, ali bo uporabnost te zvrsti osvojila svet. Do takrat pa bomo živeli z dlančniki.

Fujitsu-Siemens je naveza, ki je osrečila že mnoge. Tako je tudi na področju dlančnikov, saj je naš Boštjan prejšnji mesec kar nekako zanosno skakal naokoli, in ga kazal prijateljem in znancem. Dlančnik seveda, da ne bo pomote. Seveda je zadevica zelo priročna in zanimiva, tako da se mesec dni kasneje naše mnenje v uredništvu sploh ni spremenilo, kar štejemo kot prednost zadeve. Dodobra smo ga namučili, porabili kot rokovnik uredništva, a je prestal muke brez kakršnega koli ugovarjanja ali celo rušenja sistema. Boštjan je bil zelo navdušen nad njim, zato smo navdušeni tudi vsi ostali. Pocket Loox 600 je vsekakor zelo uporaben primerek dlančnika s stilom.

LOGITECH CORDLESS DESKTOP COMFORT
26.388 SIT

www.logitech.com

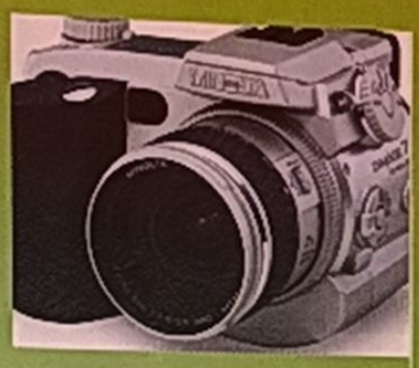
Udobje. Z velikim U. Vsekakor je to komplet tipkovnice in miške, ki vas bo razvadil do konca in prav težko vam bo delati drugje. Seveda, prisotna je vedno moderna črna barva, ki obliva tako tipkovnico, kot tudi miško. Povrh vsega pa je tipkovnica še ergonomska, kar pomeni, da je v sredini preklana, zato da si čim manj zvijate zapestja na njej. Miška, ki prihaja v kompletu, je znani Logitechov optični glodalec, ki vestno opravlja svoje delo. Nič več nepotrebnih kablov na namizju, nič več zatikanja in vozlov. Naj živi svoboda.

GERICOM F152
121.200 SIT

www.usblaster.com

Naš Ivo, zaprisežen Potresnik v tretje, bi si raje dal odrezati palec na nogi, kot pa da bi imel LCD na mizi za igranje. Toda ko je dobil v roke ta Gericomov monitor, ga je imelo, da bi si ga ornislil za vsakodnevno uporabo. Kajti če ima kdo stil, ga ima ta monitor. Res lep monitor in prijeten na pogled, kar mu nenavsezadnje tudi daje partizansko ime Blue Shadow. Izžareva stil že na daleč in kdor koli stopi v sobo, ga bo zelo hitro opazil. Seveda izgled ni vse, poskrbljeno je tudi za kvaliteto slike.

>> Prihodnost



Creative ZEN

>Singapurski velikan je razkril načrte, kako bo izrinil Ipod iz tržišča. Odgovor prihaja v privlačni obliki futurističnih linij in veliko aluminija ter sliši na ime Zen. Napovedana je nižja cena, kar povzroča sive lase konkurenci, zagotovljen pa je seksi izgled, kar bo pritegnil staro in mlado.

NV30

>ATI trenutno dominira 3D grafičnemu predelu računalništva, medtem ko ima nVidia zajetno zamudo. Menda naj bi se ubadali z izpopolnjevanjem sodelovanja novega grafičnega procesorja in novega jezika, ki bo olajšal delo programerjem. Pa še to, trenutni primerki NV30 naj bi se pregrevali

Inteligentni zasloni

>Pravijo, da bodo inteligentni zasloni v prihodnosti zasedali vaš dom in vam omogočali brezžično uporabo kjer koli v stanovanju. Upamo, da se jih bo dalo prepričati v to, da je spalnica svet kraj, kar prav tako velja za WC. Saj veste kaj pravi Al Bundy: "Dom je človekov grad le, če ubije zmaja, ki živi v njem."

>>MOBILNA TELEFONIJA

SONY ERICSSON T68i

144.960 SIT

www.ericsson.com

Boštjan je rekel: "To je to." Preprosto, a resnično. Resda se na področju mobilne telefonije pojavljajo vsak dan novi modeli, toda T68i ima vse, kar potrebujete. Če zahtevate še kaj več, potem spadate na Enterprise.

T68i je v prvi vrsti telefon. Določen čas uporabe nam je pokazal, da odlično lovi signal in ko smo ga preganjali po mariborskem Pohorju, je vestno prisegal na slovenskega ponudnika mobilne telefonije, česar za mojega krmežljavčka ni moč trditi. Če se je že zgodilo, da signala ni bilo, smo to takoj ugotovili po dejstvu, da so nas obkolili ljudje na konjih, ki so govorili nek čuden jezik iz predprejšnega tisočletja. Mongoli pač. Nadalje pa je tu cela horda takšnih in drugačnih priboljškov, ki vam jih T68i nudi. Najprej je tu seveda barvni zaslon, kar pomeni, da je poraba energije večja in bo potrebno večkrat obiskati teto vtičnico 220 V. Večkrat pomeni v tem primeru vsak teden dni, kar nas je močno navdušilo. Nadalje je tu seveda večsmerna tipka za pomikanje. Če vklopite piskanje ob pritisku, vas bodo ljudje obdolžili, da venomer igrate igrice na telefonu, čeprav boste vi pregledovali najnovejše borzno poročilo. Vse ostale stvari spadajo na področje povezovanja v svet že obstoječih standardov, od IR priklopa do povezave z *Outlookom*. Slednja še posebej navdušuje, čeprav pomeni, da se ne boste mogli izgovoriti pri šefu, da ni bilo signala, saj se bo T68i samodejno naložil z opravili, ko se boste približali računalniku. Uporabnost vse te tehnologije? Zagotovljena.

SIEMENS S45

99.900 SIT

www.siemens.com

Siemens S45 je pravzaprav najlepšega videza izmed vse te trojice. Čeprav je to telefon, ki ima mnogo funkcij, pa njegovo uporabnost kazijo nemogoči meniji, ki so logični očitno le inženirjem pri Siemensu, saj še nisem srečal osebka moškega ali ženskega spola, ki ne bi vsaj malo potarnal glede menijev na Siemensu. Drugače pa je telefon zelo uporaben, prijetno delo z njim zna kaziti dejstvo, da baterija ni med najbolj vzdržljivimi, saj je daleč stran od T68i. Če potegnemo črto pod vse: S45 je sodoben telefon, z vsemi potrebnimi tehnologijami, hkrati pa je že od daleč prepoznavne in mikavne oblike.

NOKIA 6310

107.880 SIT

www.nokia.com

Nokia je še eno nordijsko podjetje, kateremu zaupajo milijoni ljudi po vsem svetu. Tudi 6310i se ni izneveril tradiciji, ki nalaga upoštevanje vse trenutne tehnologije, ter ponujanje le-te v svojih izdelkih. Vizuelno je vsekakor prepoznavne Nokiine oblike, kar pomeni v seriji 6xxx ne tako majhno ohišje namenjeno vsem, ki želijo imeti svoj mobilni telefon še za kaj več, kot le za telefoniranje. Lega v roki je odlična, res pa je, da ne navdušuje s tako močno baterijo, kot npr T68i. Kakor koli že, 6310i je uglajen telefon, ki se izkaže za zelo uporabnega, ko je potrebno uporabiti vse njegove funkcije.

Osmi zbor angelov, nadangele, sestavlja sedem angelov. V vseh zapisih se pojavljajo Mihael, Gabriel, Rafael in Uriel, ostali trije pa so izbrani iz skupine, ki jo sestavljajo Metatron, Remiel, Sariel, Anael, Raguel in Raziel.

Postanite boljši fotograf

Miklavži, Božički, Dedki Mrazi ... Čas fotografiranja je pred vrati.

Če bi vprašali našega Gregorja, ki vsak mesec fotografira opremo s *PCFormatovih* testov, bi tej trditvi sicer znal oporekati, vendar je dejstvo, da so od pojava prvih fotoaparatov ljudje najbolj priljubljen predmet fotografov. Žal pa so pričakovanja vedno velika, rezultati pa večkrat razočarajo – bodisi zaradi napačne osvetlitve subjektov, neizkušenosti fotografa ali prisiljenega poziranja fotografirancev.

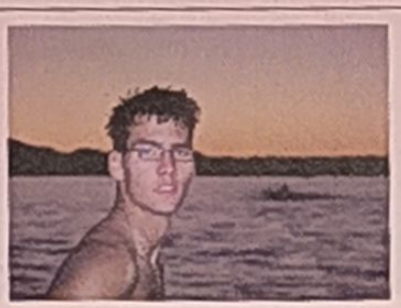
S prihodom digitalne fotografije pa smo dobili možnost, da si takoj ogledamo posnetek in ga ponovimo, če z njim nismo zadovoljni. Seveda pa so dogodki, ko to ni možno – najbrž Dedku Mrazu ne boste naročili, naj zapusti stanovanje in še enkrat vstopi, ker ob njegovem prvem prihodu osvetlitev ni bila najbolj primerna? Zato je potrebno že ob prvi fotografiji doseči kar najboljši rezultat in mi vam želimo s temi nasveti olajšati izdelavo vrhunskih praznićnih (in tudi drugih) fotografij, na katere boste v naslednjih letih ponosni.

Prav tako pa je dejstvo, da je praktično vsako fotografijo potrebno računalniško obdelati – iz še tako dobrega izdelka lahko z izvodom *Photoshop Elements* iztisnete še več. Ta mesec na strani XX najdete primerjalni test treh programov, primernih za obdelavo fotografij. Izberite torej svojega, ga vpišite na božični seznam želja, mi pa vam bomo v naslednji številki prinesli kopico nasvetov za izboljšavo vaših praznićnih fotografskih umetnin. **PCF**

>>NASVETI IZ ROKAVA

Izdelajte fotografije, na katere boste ponosni.

01 Svetloba je pri oblačnem vremenu boljša, kot pri močnem soncu. Najboljše rezultate dobite zjutraj ali popoldne, ko sonce ni najvišje ter se nahaja za fotoaparatom.



02 Če želite v središču imeti osebo, jo postavite stran od ozadja in uporabite visoko stopnjo zooma – tako bo oseba ostra, ozadje pa ne. Če fotografirate ljudi kot del okolja, storite obratno.

03 Ljudje se pred objektivom ponavadi težko sprostijo, zato je najbolje, da jih fotografirate takrat, ko tega ne pričakujejo ali celo ne vedo, da na njih preži fotograf.

04 Pri poziranju se s fotografirancem pogovarjajte o temi, ki ga zanima. Poskusite slikati takrat, ko se sprosti, otrokom pa naročite, naj nastopijo v vlogi princa ali princese.

05 Izdelajte improvizirano odbojno površino – kos bele lepenke ali rjuhe, ki ga naj subjekt drži v višini pasu, tako da ne bo viden na sliki. Rezultati osvetlitve bodo bistveno boljši.

06 Če fotografirate par, se naj objameta, ali še bolje, stakneta glavi. Slika bo bolj intimna, fotoaparat pa ne bo fokusiral ozadja med osebama, temveč bo izostril obraze.

>> BLISKATI ALI NE?

Vgrajeno bliskavico ponavadi pustimo na "samodejno", vendar ta izbira ni vedno najboljša.

01 Če je možno, fotografirajte brez bliskavice in zunaj, namesto v zaprtih prostorih. Bliskavica neposredno osvetli osebo v ospredju in ponavadi dobimo bele in preveč osvetljene obraze, ki izstopajo iz temne podlage.

02 Če uporabljate bliskavico, vklopite možnost za odstranjevanje učinka rdečih oči, če pa aparat tega nima, prižgite luči, da se zenice fotografiranca zožijo. Zmanjšajte možnost prevelike osvetlitve tako, da ne fotografirate z razdalje, manjše od 2 m.

03 Nasprotno prepričanju priporočamo uporabo bliskavice ob zelo svetlih in sončnih dnevih – bliskavica bo osvetlila osenčene dele in fotografija bo lepša. Uporabite jo tudi takrat, ko se svetloba nahaja neposredno za subjektom.

AKCIJA!

Samo v trgovinah: Trgovine Comtron - (01) 530 54 15 * Trgovine Coming in Media Svet - (01) 560 41 52 * Harvey Norman - (01) 585 50 28 * Trgovine Megahit - (01) 830 35 30 * PCX Computers - (01) 58 19 800 *

V cenah je vključen 20% DDV!

Prihaja Novo leto. Pravi čas za nove zaobljube, nove načrte, nove ideje ... in za nov tiskalnik!

V tem prednovoletnem času EPSON ponovno preseneča: s celo kopico novih modelov, ki bodo spet pobirali prva mesta na primerjalnih testih svetovnih računalniških revij, s super nahrbtnikom, ki ga boste prejeli ob nakupu tiskalnika Stylus C62 in ... s posebnimi akcijskimi cenami, ki so pri nekaterih izdelkih nižje tudi do 25%. Letos boste tako imeli bistveno manj težav pri nakupovanju novoletnih daril zase in za svoje najdražje.

Odločitev bo še lažja, če še enkrat ponovimo tisto, kar že vrabci čivkajo: EPSONovi brizgalni tiskalniki sodijo v sam svetovni vrh po kakovosti, zanesljivosti in prijaznosti uporabniku. Poleg tega Vas tudi ob nakupu originalnega potrošnega materiala ne bo bolela glava, saj so cene prijaznejše kot pri drugih primerljivih izdelkih. K temu največ pripomore edinstvena in že ničkolikokrat nagrajena tehnologija MicroPiezo. Podobno velja tudi za EPSONove laserske tiskalnike.

Najboljše rezultate boste dosegli z uporabo originalnega potrošnega materiala, označenega z znakom, kakršnega vidite na levi.

Podrobnejše informacije o izdelkih in akcijskih ponudbah boste našli na spletni strani **www.repro.si**

Pohitite k Vašemu najljubšemu prodajalcu računalniške opreme in si za popotnico v leto 2003 privoščite najboljše!

EPSON®

EPSON® in EPSON Stylus™ sta registrirani blagovni znamki podjetja Seiko Epson Corp. * Repro, ljubljana, d.o.o., Šmartinska 106, Ljubljana * Akcija traja do prodaje zalog!

NA DISKU

Zmagajte z WinAmpom

Novi ljubki *WinAmp* je prispel – in če ga lepo prosite, vam bo celo pokazal svoj "Thinger".

Nullsoftov *WinAmp* (**www.winamp.com** – tudi na tokratnem disku) je eden najbolj priljubljenih predvajalnikov MP3 in čeprav je bila različica 2 spodobna, je že pričela kazati svojo starost. Vse to se je spremenilo s prihodom tretje različice, katero so spisali povsem znova in ki vsebuje dodatne značilnosti. Okno Playlist je veliko bolj mogočno, z novo Media Library boste lažje upravljali s priljubljenimi datotekami, s Thingerjem pa boste na preprost način našli iskano. Dodajte še mešanje MP3-jev in novo možnost za napol prosojna okna in že imate program, ki dokazuje, da je stari pes še vedno živ. **PCF**

→VIJAKI&Z

→TEŽAVNOSTNA STOPNJA
Vas je dovolj v hlačah?

→POVZETEK
Kaj boste dosegli s tem vodičem?
- →Raziskali vmesnik
- →Mešali MP3-je
- →Izboljšali zvok MP3-jev

→PRIHRANITE ČAS
In se rešite stresa
Za informacije o legalno kupljeni glasbi pojdite v Preferences in izberite System -> WinAmp Browser

>>NAVIJTE OJAČEVALNIK

Nikar se ne izgubite v digitalni glasbi.

GLAVNO OKNO
Vse se začne tukaj, od predvajanja glasbe do odpiranja dodatnih oken.

GUMBI ZA EQ IN PLAYLIST
Prikaže ali skrije WinAmpova druga okna.

AVS
Oglejte si animacije, ki »plešejo« v ritmu glasbe.

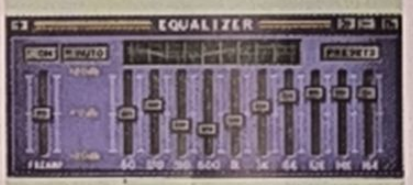
PLAYLIST EDITOR
MP3-je sortirajte po izvajalcu, zvrsti ali naslovu.

THINGER
Tukaj hitro dostopate do WinAmpovih značilnosti.

SP-SP-SP-SPREMEMBE

PRILAGAJANJE

01 Thinger je orodjarna, s katero hitro dostopate do WinAmpovih nastavitev, video okna, vizualizacij, medijske knjižnice in drugih komponent.

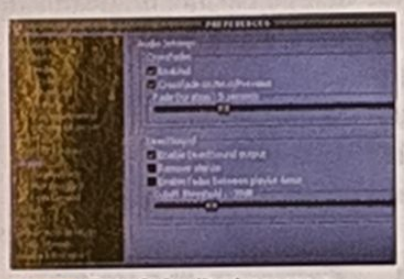


02 Če vaš MP3 zveni nekoliko votlo, kliknite na gumb EQ s katerim prikažete okno Equalizer. Izberite tovarniško nastavitev ali se z njimi ročno pozabavajte.

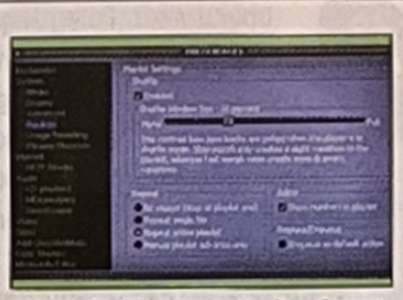
03 Media Library si zapomni pesmi, ki jih poslušate in video posnetke, ki jih predvajate – vključno z internetnim videom – tako da lahko pozneje dostopate do njih.

>>MAGIJA MEŠANJA

Z WinAmpom lahko mešate MP3-je.

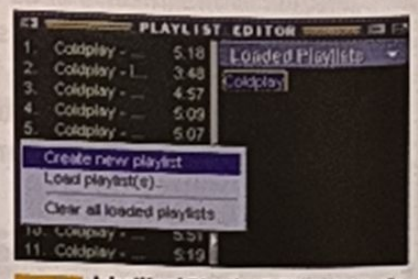


01 Crossfader (Preferences -> Audio) pesmi združuje s tišanjem zvoka, za resno mešanje pa lahko celo nastavite dolžino tišanja.



02 Shuffle lahko nastavite v System -> Playlists. Majhna procentaža pomeni da *WinAmp* ne dela velikih preskokov med pesmimi; večja številka predstavlja večje preskoke.

03 Crossfade deluje tudi s CD avdio sledmi, vendar morate v Audio -> CD Playback omogočiti postavko CD Audio Extraction.



04 Izboljšani Playlist Editor omogoča ustvarjanje in urejevanje več seznamov, tako da lahko npr. preklapljate med različnimi albumi.

→VIJAKI&Z

→TEŽAVNOSTNA STOPNJA
Vas je dovolj v hlačah?

→POVZETEK
Kaj boste dosegli s tem vodičem?
- →Odločili se boste, katere servise lahko odstranite
- →Nepotrebne servise boste odstranili

→PRIHRANITE ČAS
In se rešite stresa
Veliko servisov v Windows XP je potrebnih, zato ne onemogočite ničesar, o čemer niste prepričani. Pred spremembami izdelajte obnovitveno točko (restore point).

→KLIKNITE SEM ...
Potrebujete še več? Internet vas pričakuje
www.overclockersclub.com/windowsxpservices.shtml
www.microsoft.com/technet
www.microsoft.com/technet/treeview?default.asp?url=/TechNet/prodtechnol/winntas/tips/platinum/ptredcpu.asp

Odstranite maščobo

Odstranite neželene servise in pospešite svoj PC.

Tako kot človeškemu telesu škoduje mastna hrana, ima tudi Windows svoj delež težav s slaščicami. Te prihajajo v obliki nepotrebnih servisov, ki so pogosto primerni le za poslovno rabo, medtem ko vam doma nič ne koristijo. Vendar se ti servisi še kar naprej zaganjajo in zavzemajo dragocen procesorski čas. Čas, ki bi ga lahko porabili za gladko delovanje intenzivne 3D igre ali predvajanje videa.

Upravitelja servisov najdete v **Control Panel ➡ Administrative Tools**. Tukaj lahko nastavite, ali se bo vsak servis zagnal samodejno, ročno ali pa bo onemogočen. Nastavitev "Manual" pomeni, da se bo servis zagnal, le če ga program potrebuje, medtem ko se "Disabled" sploh ne zaženejo. Vse nujno potrebne servise pustite na "Automatic". **PCF**

>>Win XP trpijo zaradi nepotrebnih komponent

Predebel operacijski sistem škoduje zdravju vašega računalnika.

Corbis

NEŽELENI SERVISI

>>NAPIHNJENCI

Naš seznam nepotrebnih servisov. Rešite se jih in vaš PC bo "lažji".

↘ALERTER
Prejema administratorska opozorila. Če niste na omrežju, tega ne potrebujete.

↘AUTOMATIC UPDATES
Pravi požiralec sredstev. Onemogočite ga in sami nalagajte nadgradnje.

↘COMPUTER BROWSER
Vzdržuje seznam omreženih PC-jev. Če niste na omrežju, ga ne potrebujete.

↘DHCP CLIENT
Upravitelj IP naslovov, ki jih določa omrežni strežnik. Samostojni PC-ji ga ne potrebujejo.

↘DISTRIBUTED TRANSACTION CO-ORDINATOR
Upravlja transakcije, ki uporabljajo več virov. Ni potreben za domačo uporabo.

↘INDEXING SERVICE
Indeksira datoteke na lokalnih in oddaljenih računalnikih.

↘NET LOGON
Uporablja se za prijavljanje v domeno. Majhna omrežja in domači uporabniki ga ne potrebujejo.

↘SECONDARY LOGON
Morate svoje naloge opravljati preko aliasa? Če ne, potem tega ne potrebujete.

↘SSDP RECOVERY SERVICE
Omogoča zaznavo določenih naprav na domačem omrežju. Ni nujen.

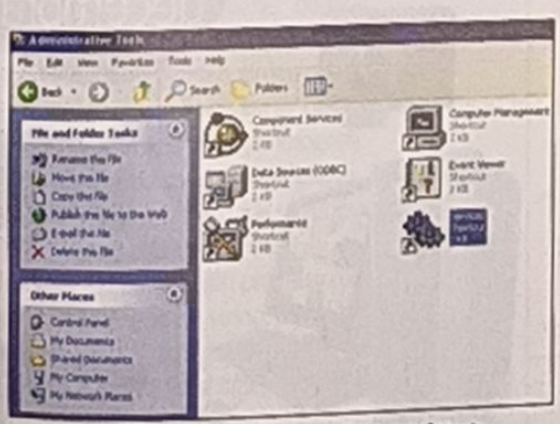
↘TASK SCHEDULER
Mar tedensko defragmentirate disk? Odstranite ga.

↘WEB CLIENT
Če ne modificirate datotek na spletu, lahko to odstranite.

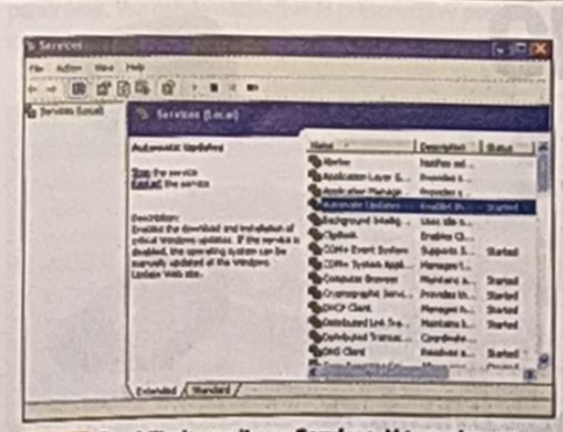
↘WIRELESS ZERO CONFIGURATION
Če nimate brezžičnega omrežja, tega ne potrebujete.

>>SERVISI, KI NISO VEČ POTREBNI

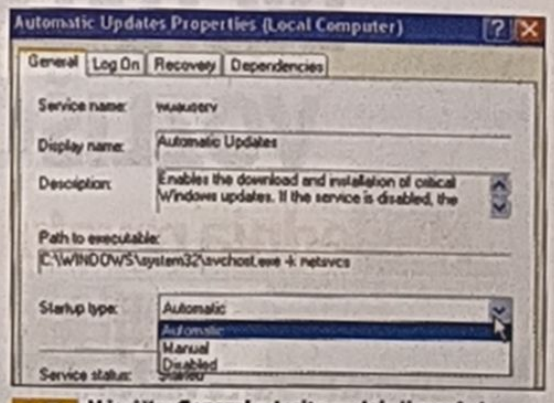
How to disable distracting doohickeys in Windows XP.



01 **S Start -> All Programs -> Accessories -> System Tools -> System Restore ustvarite "restore point". Iz menija Start poženite Control Panel. Kliknite na povezavo Performance and Maintenance in izberite Administrative Tools. Tukaj najdete več ključnih komponent za vzdrževanje sistema.**



02 **Dvokliknite na ikono Services. V tem oknu so prikazani vsi lokalni servisi – torej vsak proces, ki teče v Windows XP. Oglejte si stolpec Status. Vsak proces z atributom "Started" je trenutno zagnan. Pognan servis zaustavite z ikono Stop. Z desnim gumbom miške kliknite na enega od zagnanih procesov in izberite Properties.**



03 **V jezičku General odprite padajoči meni ob Startup type. Postavko nastavite na Manual. To pomeni, da se bo servis zagnal, le če ga potrebujete. Če ga onemogočite, se sploh ne bo zagnal. Nastavitev Automatic pomeni, da se servis zažene, ne glede na to, če ga potrebujete ali ne.**

Ideja fotomontaže se je razmahnila v prvi polovici 20. stol., ko so kubistični slikarji pričeli na platna lepiti besede, izrezane iz časopisov, nalepke s steklenic in druge predmete.

↘ZAPOLNITE LUKNJE

KAJ STE ZAMUDILI...

CD ALI DVD IZDAJA

PCF 9

V reviji
Nadgradite računalnik / The Sims Online / Razvoj programov pri nas / Supertest mišk / Unreal Tournament 2003 / Prenos LP-jev na CD

Na diskih
Floorplan 3D v5.01 / Handy Backup v2.1 / Hitman 2 / James Bond 007: Nightfire / Digimask Launchpad 2

PCF 8

V reviji
Znotraj uma pisca virusov / Zaščitite svoj PC / Supertest zvočnikov / Opis Hitman 2 / Znanstvena fantastika / Test diskov in grafičnih kartic

Na diskih
Celoten Synchromagic Home / Celoten Tracks Eraser / Celoten Liquid FX 3.8 / Demo Unreal Tournament 2003

PCF 7

V reviji
Zastonj glasba in filmi / Video na PC-ju / 10 osnovnih plošč / Mobilno računalništvo / Mafia: City of Lost Heaven / Medieval: Total War

Na diskih
Celoten PowerDirector 1.0 / Celoten HS Cleandisk Pro SE / Orbiter / Programi za PalmOS in Pocket PC

PCF 6

V reviji
Umetna inteligenca / Digitalni DJ-ji prihodnosti / Supertest tiskalnikov / Optimizirajte PC / Warcraft III / Neverwinter Nights

Na diskih
Celoten Multimedia Builder 3 / Medieval: Total War / Celotna igra America's Army na DVD-ju / Dungeon Siege na DVD-ju

PCF 5

V reviji
Brezžična omrežja / Napoved Doom III / Supertest skenerjev / Računalniki v avtomobilizmu / GTA III / Test procesorjev

Na diskih
Celoten Real Draw 1.5 / Celoten TCM 4000 / Celoten Making Waves Audio 2.43 / Soldier of Fortune 2

PCF 4

V reviji
Računalniki v vesoljskih poletih / Digitalni dom prihodnosti / Sejem E3 / Supertest digitalnih aparatov / Sestavite Xbox

Na diskih
Celoten Vexira Antivirus / Maya Personal Learning Edition / TOCA Race Driver / Jedi Knight II

Na voljo tudi številke 1 do 3 – CD ali DVD izdaja.

PCFormat PC Format pretekle **750 SIT** (CD izdaja), **1.200 SIT** (DVD izdaja)
PC Format predzadnja številka (maj 2002) **880 SIT** (CD izdaja), **1.300 SIT** (DVD izdaja) Poštnina gre na stroške PC Formata
Stare številke naročite na tel. **02 330 3301** (Janja) ali pošljite e-mail na **info@videotop.si.**

PCFormat NASLEDNJI MESEC

V prodaji od torka, 31. decembra

DIGITALNO VOZLIŠČE

Naslednja revolucija v PC tehnologiji je tukaj!

↘ **Postavite PC v srce vašega digitalnega življenja: 14 strani člankov**

↘ **Domača zabava, avtomatizacija, varnost – vaš PC zmore vse to!**

Opomba: Vsebina številke se lahko spremeni.

Ustvarite panorame

Velikokrat potujete in žalujete za domačim krajem? No, kakšen košček je lahko vedno z vami – navidezno.

Naj se najprej pozabavamo s tem, kaj panorama sploh je? SSKJ razlaga besedo kot "pokrajino, ki se vidi z določenega, navadno višjega mesta". Če se preselimo na področje fotografije, je to slika, na kateri vidimo nekaj z zelo širokega kota oziroma na tak način, kotje zadevo s prostim očesom pravzaprav nemogoče videti Tale kratek vodič vas bo naučil, kako ustvariti panoramo, ki je vidna v *Quicktime 5* in v kateri se je z miško mogoče premikati za lepih tristo šestdeset stopinj – tako dobimo najboljši občutek, kakšna je neka pokrajina ali prostor. Takšni izdelki so pogosto dobrodošli na spletnih straneh turističnih agencij (pri nas je vse skupaj še v povojih). Dobrodošli v navideznem svetu.

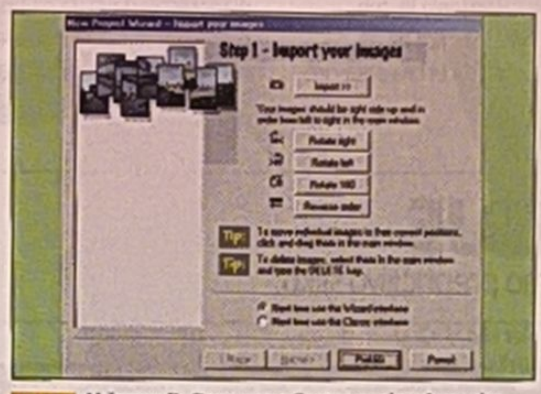
Izbrali smo dva programa, ki svoje delo opravita zelo dobro – *Panorama Factory* in *ImageAssembler*. Čeprav imata oba programa mogočna orodja za urejevanje panoramskih slik, si bomo ogledali podrobno le 360-stopinjske panorame. Kot prvo je bistvena lokacija, kjer boste zajeli panoramo, saj je precej pomembno, da je prostor kolikor toliko enakomerno osvetljen in da se niste stisnili v kakšno majhno sobico. Za res dober končen izdelek je priporočljivo, da za slikanje uporabite stojalo, saj bo drugače program pri "lepljenju" odrezal spodnje in zgornje robove, saj jih nekatere fotografije imajo, druge pa ne. Pri slikanju bodite pozorni na to, da boste zajeli vsaj okoli dvanajst fotografij. Pazite, da se bodo sosednje fotografije prekrivale vsaj za polovico, saj so robovi običajno zaradi objektiva rahlo zakrivljeni, kar pa na naših prečudovitih panoramah ne sme biti vidno. Sedaj ko imamo "podatke", jih je treba le še kvalitetno obdelati. Pa si oglejmo, kako ...

PCF

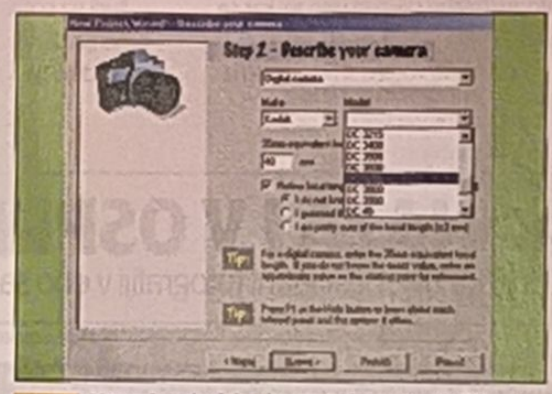
links:
www.panoramafactory.com
www.panavue.com

>>PREPROSTO KOT ABC

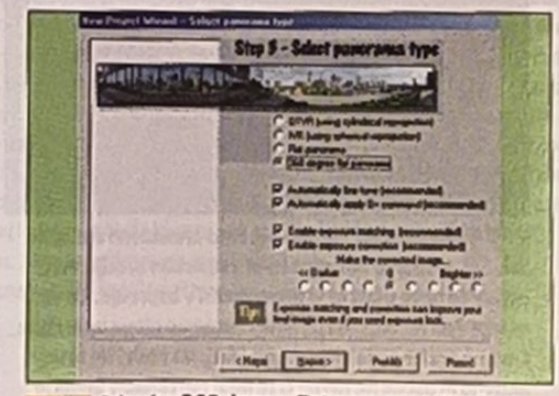
Hip, hip, hip – strašen trik!



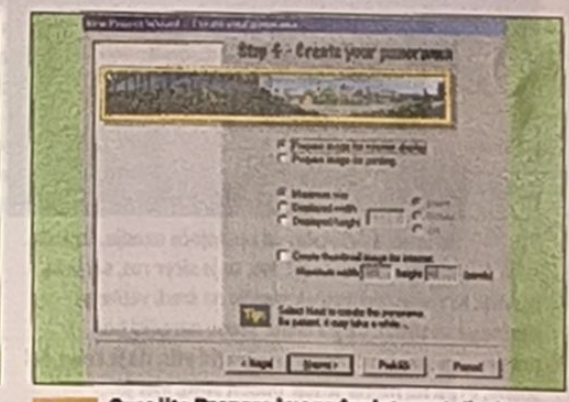
01 V čarovnik *Panorama Factory* najprej uvozite slike. Pazite na to, da bodo poravnane od leve proti desni (program jih bo uvozil po abecedi). Če ste slikali pokončno, jih lahko tudi preprosto obrnete. Kliknite "naprej".



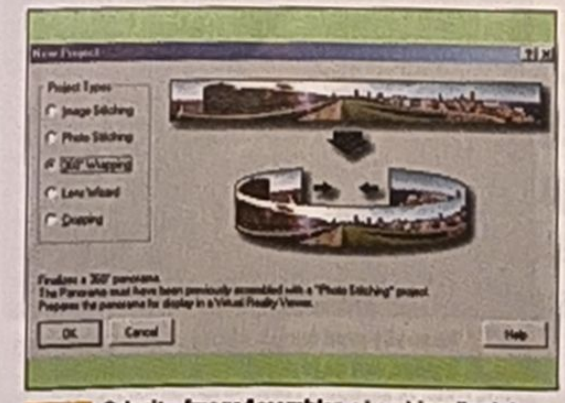
02 V tem koraku izberite vrsto kamere. Knjižica je precej izpopolnjena in verjetnost, da najdete svojo digitalno igračko, je precejšnja. Če svoje kamere ne najdete, lahko še vedno napišete goriščno razdaljo vašega fotoaparata.



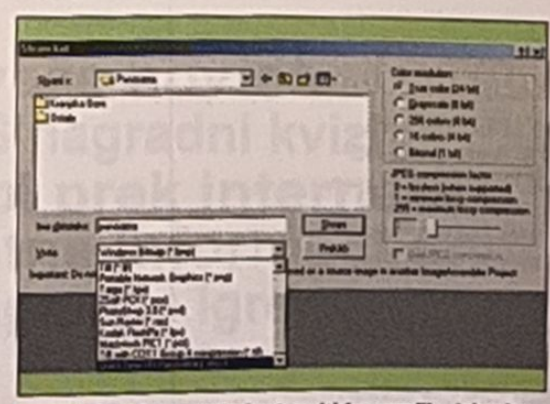
03 Izberite 360 degree flat panorama. V primeru, da ste se odločili za manj stopinj, izberite Flat panorama. Vse ostale nastavitve je priporočljivo pustiti na prvzetih vrednostih.



04 Označite Prepare image for internet display. Seveda lahko izberete tudi Prepare image for printing, a je naš končni izdelek v formatu Quicktime, torej tiskalnikov ne potrebujemo. Ustvarili ste 360-stopinjsko fotografijo – shranite jo.



05 Odprite *ImageAssembler*, s kombinacijo tipk Ctrl+N odprite čarovnik za nov projekt – New Project. Izberite 360° Wrapping in pod jezičkom Image dodajte svojo fotografijo, ki ste jo ustvarili s programom *Panorama Factory*.



06 Sedaj morate le še shraniti fotografijo. Izberite File > Save image as..., poimenujte datoteko in v spustnem meniju izberite QuickTime VR Panorama (*.mov). Odprlo se vam bo še eno okno, kjer izbirate moč stiskanja. Uspelo vam je!

Po milenijskem hrošču nas nov hrošč čaka v letu 2038. Takrat bodo nastali problemi v programih, ki uporabljajo standarden, 4-bajten zapis časa, saj bo v njih datum spet začel teči od začetka, torej od 1.1.1970

Goljufajte v Photoshopu

NA DVD

Goljufi ne pridejo daleč, pravite? Ne bodite tako prepričani...

V zadnjih nekaj mesecih smo vam pokazali, kako prekršiti nekaj osnovnih pravil grafičnega oblikovanja. Naš namen pa v resnici ni niti najmanj zloben – le pokazali bi vam radi, kako se lahko kar najhitreje naučite uporabljati *Photoshop* kot pravi profesionalec in kako lahko njegovo moč uporabite v svoj prid in ustvarite fotorealistične slike, ki niso to, kar se zdijo.

Vse naše vodiče smo povzeli iz knjige Steva Caplina z naslovom *How to Cheat in Photoshop*. Če nam ne verjamete na besedo, da je Caplin pravi težkokategornik grafičnega oblikovanja, oddeskajte na www.stevecaplin.com, kjer si lahko ogledate mojstrovine, ki jih je ustvaril za druge publikacije.

Ta mesec vam bomo predstavili dva primera sestavljanja scene. Postavljanje ljudi na sceno ni le lepljenje le-teh nanjo, saj tako izgledajo, kot da ne spadajo tja. Če želite, da bi bila slika čim bolj prepričljiva, se morajo ljudje na sliki do neke mere zlivati z ozadjem. To boste najlaže dosegli tako, da določen element ozadja postavite v ospredje – enostavno, a izjemno učinkovito dejanje.

Relativna velikost je uporabna zadeva, ki jo lahko uporabite v svojo korist, ko ustvarjate montaže. V drugem vodiču se bomo želeli považiti z dlančnikom, tako da ga bomo morali predstaviti kot glavni objekt v končni kompoziciji. Slika moškega, ki drži napravo, je v ozadju zato, da vzbudi vizualni interes – živo bitje na sliki daje občutek, da gre za nekaj več, kot le prikaz predmeta. Pogosto je namreč prav človeški element tisti, ki bralca pritegne k sliki.

Za posladek pa lahko vse skupaj preizkusite tudi sami. Na disk smo namreč vključili preizkusno različico *Photoshopa*, vključno s sliko kmeta, s katero se boste lahko poigrali. **PCF**

>>NAZAJ V OSPREDJE

Združite dve neskladni fotografiji v eno samo prepričljivo sliko.

01 Ko kmeta prilepite na obstoječe ozadje, izgleda, kot da ne spada tja. No, to je sicer res, saj je ta travnik le zapuščen košček zemlje na sredi velikega cestnega vozlišča. Če pa želite sceno narediti bolj prepričljivo, pa bo potrebno ustvariti vtis, da je kmet del scene, in ga ne moremo kar pustiti stati, kjer je.

02 Ograja je iz ravnih linij, zato enostavno označite sprednjo polovico le-te z uporabo orodja Pen, ustvarite novo plast in jo premaknite v ospredje. Če vam orodje Pen ne odgovarja, lahko namesto njega uporabite Lasso – držite pritisnjeno tipko [Alt], da obdržite orodje aktivno in ustvarite ravne črte med pari klikov. Sedaj je kmet že bolj integriran.

03 Tole naredite z enostavnim trikom: izberite spodnjo polovico vil, iz nje ustvarite nov plast s pritiskom na [Ctrl] + [J] in jo postavite v ospredje.

04 Ko so vile pred ograjo, ki je pred kmetom, slednji izgleda, kot da je popolnoma zlit s sceno. Na ograjo lahko še narišemo senco vil in poskrbimo, da tudi kmet ne bo ostal brez sence. Za konec pred kmetovimi nogami ustvarimo še šope trave, ki bi naj rasla tam.

05 Ozadje izvirne slike je urbanemu cestnemu sistemu primerno živahno – a je tako živahno, da odvrača pozornost od osrednjega dela slike. Zgornja polovica ozadja je tako zameglјena z uporabo orodja Gaussian Blur, da izgleda, kot da je malenkost izven fokusa. Da bo v novo ozadje spadala tudi ograja, je levi del plasti prav tako zameglјen.

→VIJAKI&Z

→KLIKNITE SEM...

Potrebujete še več? Internet vas pričakuje

www.adobe.co.uk
www.photoshopdiva.com
www.planetphotoshop.com

→ALTERNATIVNE APLIKACIJE

Drugi programi, ki počno podobne stvari

- →Paint Shop Pro 7
- →Photoshop Elements

>>PERSPEKTIVA ČEZ VSE

Če želite izraziti perspektivo, je velikost še kako pomembna.

01 Želeli bi prikazati tale dlančnik. Če ga potisnemo temu možaku v roke, do neke mere izpolnimo zadano nalogo, a bo napravica na sliki delovala daleč premajhno in nepomembno, saj jo bo komajda mogoče videti. Primerno sliko bi lahko ustvarili samo z uporabo roke in ne celega človeka, a je pri predstavljanju izrezanih predmetov, ki sicer lahko poživijo sliko, potrebno vključiti celoten posnetek. Rezanje roke v zapestju ali bledenje roba sta nepriporočljivi možnosti, saj predstavljata šibek kompromis.

02 S povečanjem dlančnika na komično velikost ga nedvomno postavimo v ospredje. Še vedno pa moramo prikazati "dejansko velikost" naprave, saj gre konec koncev za žepno zadevico in bi samo povečevanje dalo napačno predstavo o njenih dimenzijah. Če dodamo roko v istem razmerju, bomo primerno prikazali velikost dlančnika in slika sedaj izgleda, kot da bi napravo molila proti nam. Senca, narisana na dlančniku, daje občutek, da le-ta leži v dlani.

03 Če bi bila tale kompozicija navadna fotografija, bi lahko dober fotograf dosegel, da bi bila tako naprava, kot tudi moški, ki jo drži, enako ostra – bi se pa morali pošteno namučiti, glede na skrajno razliko v razdalji med obema deloma slike. Za uspešno montažo se lahko poslužimo obratnega pristopa: z majhnim dodatkom Gaussian Blura na lik v ozadju lahko poudarimo občutek perspektive in bralčevo pozornost usmerimo na dlančnik. Na zamegljene dele slike se je namreč težko osredotočiti in tako lahko z malce zamegljevanja bralčevo pozornost usmerimo na dele slike, ki jih želimo poudariti.

BLIŽNJICE

NAJBOLJŠI NASVETI!

Uporabni nasveti, s pomočjo katerih boste iz Photoshopa iztisnili kar največ.

> Zadnji korak v prvem vodiču zahteva selektivno zameglje-vanje ozadja – več v ozadju in manj spredaj. Pojdite v način QuickMask in z orodjem Gradient, nastavljenim na črno-belo, potegnite od vrha do dna. Tako ste označili področje, ki je 100 % označeno na vrhu un 0 % označeno na dnu – ko zapredete QuickMask in uveljavite zameglјevanje, bo slika pri vrhu bolj zameg-ljena kot na dnu.

> Roka, uporabljena v tretjem koraku drugega vodiča, ne pripada moškemu na sliki, temveč smo si jo sposodili z druge slike. Roke na originalnih posnetkih so le redko v pravem položaju za prepričljivo montažo – z digitalnim fotoaparatom pa si lahko hitro in enostavno izdelate celo knjižnico različnih položajev rok.

ENIAC, prvi elektronski računalnik, je bil približno 30 metrov dolg, težak 30 ton in je vsebval 17.000 diod. Današnji namizni računalnik lahko shrani milijon krat več informacij kot ENIAC in je 50.000 krat hitrejši.

sveže novice
SMS nagradni kvizi
nakupi prek interneta
koristne informacije
nagradne igre
zabava

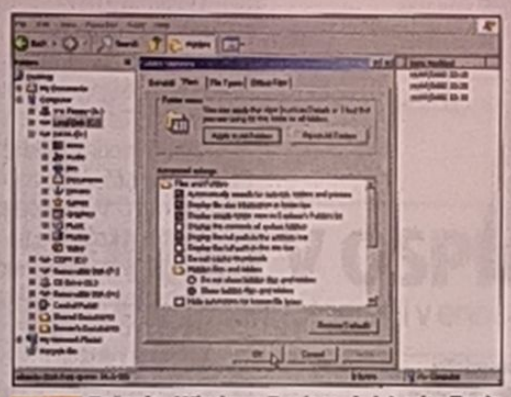
EON

Nasveti za Windows

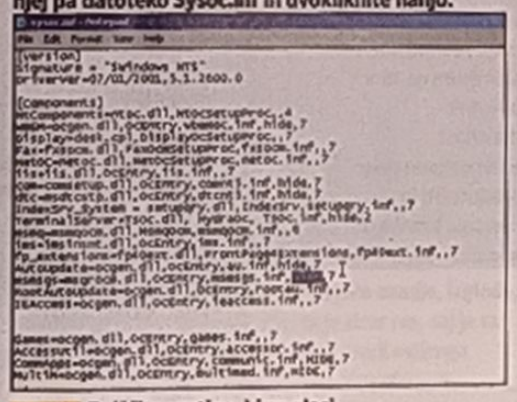
Hitri vodiči Prevzemite kontrolo nad vašim sistemom.

>>ODSTRANITE MESSENGER

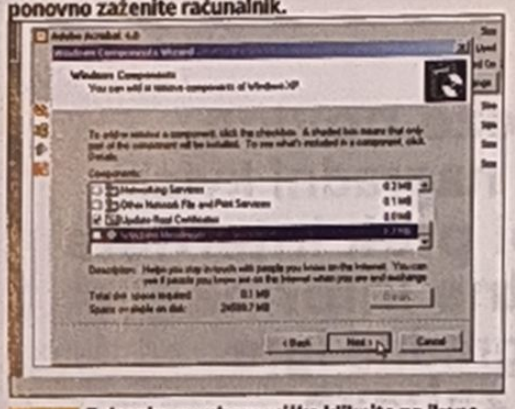
Messenger se zažene ob zagonu Windows, ne glede na to, če ga uporabljate ali ne.



01 Zaženite Windows Explorer iz izberite **Tools ->Folder Options**. Aktivirajte jeziček **View**, kliknite na **Show hidden files and folders** in kliknite **OK**. Odprite imenik Windows in poiščite mapo **Inf**, v njej pa datoteko **Sysoc.inf** in dvokliknite nanjo.



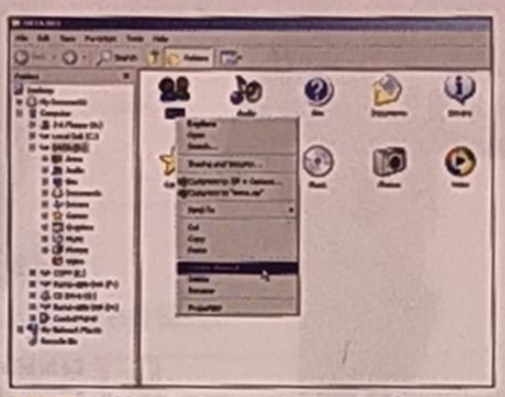
02 Poiščite vrstico, ki se glasi **msmsgs=msgrocm.dll,OcEntry,msmsgs.inf, hide,7**. Izbrišite vnos "hide", a pustite obe vejici. **Shranite spremembe in zaprite datoteko, v Folder Options** ponovno skrijte skrite datoteke ter ponovno zaženite računalnik.



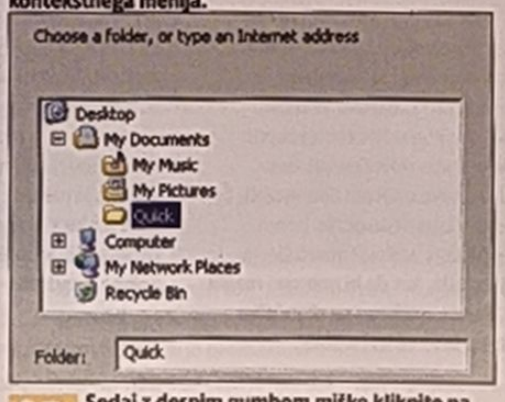
03 Z desnim gumbom miške kliknite na ikono **Messengerja** in izberite **Exit**. Zaženite **Add/Remove Programs** in kliknite na ikono **Add/Remove Windows Components**. Odstranite kljukico pred **Windows Messengerjem** ter kliknite na **Next**, nato **Finish** in na koncu še **Close**.

>>ORODNA VRSTICA ZA HITRI ZAGON

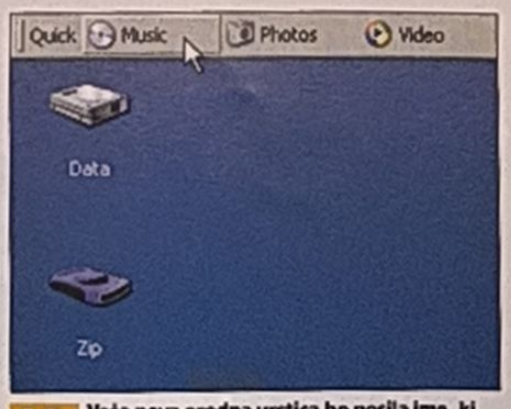
Ustvarite lastno vrstico na opravilni vrstici za hiter dostop do programov.



01 Na hitro dostopnem mestu ustvarite novo mapo in vanjo skopirajte bližnjice do vaših najljubših programov in pogosto uporabljanih datotek z uporabo možnosti **Create Shorctut** iz kontekstnega menija.



02 Sedaj z desnim gumbom miške kliknite na opravilno vrstico in izberite **Toolbars -> New toolbar**. V pogovornem oknu poiščite mapo, ki ste jo prej naredili in pritisnite na gumb **OK**.

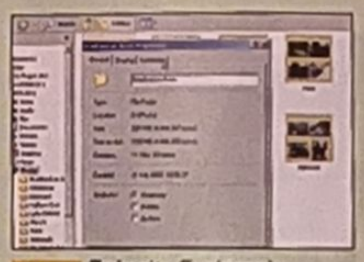


03 Vaša nova orodna vrstica bo nosila ime, ki ste ga nadeli mapi z bližnjicami, povezave, ki ste jih ustvarili, so pa dostopne z enim samim klikom. Če želite, lahko orodno vrstico po principu povleci-in-spusti premaknete na laže dostopno mesto, na primer na vrh zaslona, kot kaže naša slika.

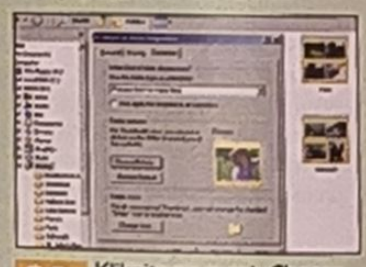
LEP KOT SLIKA

SLIKE NA MESTU

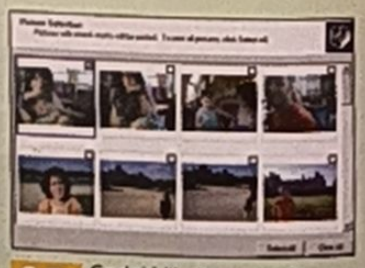
Izkoristite možnosti organizacije digitalnih fotografij, ki vam jih ponujajo Windows.



01 Zaženite Explorer in poiščite mapo, v kateri so shranjene vaše fotografije. Preko gumba **Views** v orodni vrstici preklopite pogled na **Thumbnails**. Z desnim gumbom miške kliknite na prvo mapo, iz kontekstnega menija izberite lastnosti ter aktivirajte jeziček **Customize**.



02 Kliknite na gumb **Choose Picture** in izberite **Thumbnails** preko ikone **View Menu** v pogovornem oknu **Browse**. Izberite reprezentativno sliko, kliknite na gumb **Open** ter na **OK**, da zaključite ikono mape. Sedaj naredite isto za vse ostale mape.



03 Sedaj kliknite na vsako mapo posebej in s pomočjo gumba **View** na orodni vrstici preklopite pogled na **Thumbnails**. Če želite natisniti katero od slik, dvokliknite nanjo, kliknite na ikono s tiskalnikom in primerno usmerite čarovnika za tiskanje.

PCX

Računalnik ROMEO 1800

- Procesor Intel Celeron 1800 Mhz
- Spomin 256 MB DDR
- Grafična kartica Ge Force 4 64 MB DDR TV
- Zvočna kartica 16 bit
- Trdi disk 60 GB
- Gibki disk 1.44 MB
- DVD 16 x
- Fax modem 56600 int
- Ohišje ATX Midi Tower 300 W
- Tipkovnica PS/2
- Miška PS/2
- Zvočniki
- **Kupon za brezplačno izobraževanje**
- **Brezplačen dostop do interneta Volja**

159.990
cena brez monitorja

Doplačilo za Microsoft Windows
- SLO verzija

32.990

Simbolna slika

94.990
cena brez monitorja

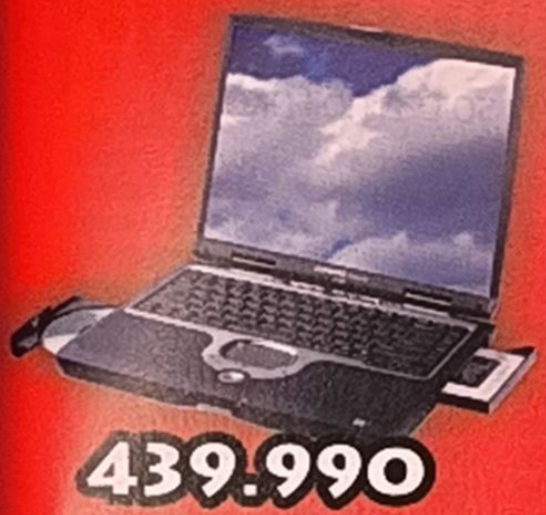
PCX

Računalnik OSCAR 1700

- Procesor INTEL Celeron 1700 MHz
- Spomin 128 MB RAM
- Trdi disk 20GB
- Grafična kartica 32 MB na matični plošči
- Zvočna kartica 16 bit
- Disketna enota
- CD ROM 52x
- Fax modem 56600 int
- Tipkovnica PS/2
- Miška PS/2
- Zvočniki
- **Kupon za brezplačno izobraževanje**
- **Brezplačen dostop do interneta Volja**

COMPAQ

Prenosnik Presario 734 EA



- Procesor AMD Athlon 1.2 GHz
- Pomnilnik 256 MB SDRAM (133 MHz)
- Grafični vmesnik VIA Twister K, 16 MB shared
- Zvočni vmesnik in zvočniki JBL Pro Audio System
- Trdi disk 20 GB
- DVD /CDRW kombinirana enota FDD 1,44
- 14,1" Barvni TFT zaslon XGA
- Tipkovnica SLO znaki s TouchPad in internet Scroll
- Integriran Mini PCI 56k v. 92 modem in mrežni vmesnik 10/100
- 8 celična Li-ion baterija visoke kapacitete
- Predinštaliran Windows XP Home edition (ang.)
- Predinštaliran MS Works / Word (ang.)
- Norton AntiVirus 2002
- Teža 2.2 kg

439.990

BenQ

Optični čitalnik S2W 3300

- A4 optični čitalnik, en prehod
- A.C.E. tehnologija (napredna barvna izboljšava)
- Ločljivost 600 x 1200 dpi (19.200 dpi interpolirano)
- Priložena programska oprema
- USB priklop

13.990

SAMSUNG

Monitor LCD 151 BM Silver

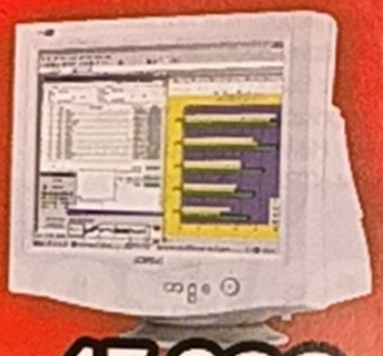
- LCD monitor
- velikost: 15"

109.990

PHILIPS

Monitor 107 T 17"

- Priporočena ločljivost: 1024x768 @ 89Hz
- Maximalna ločljivost: 1280x1024 @ 60 Hz
- Horizontalna frekvenca: 30 - 71 kHz
- Vertikalna frekvenca: 50 - 160 Hz
- Velikost pike: 0.25 mm



47.900

LEXMARK

Tiskalnik Z 33

- Ločeni barvna in črna kartuša
- Hitrost 9 čb. / 5 barvno na min.
- Ločljivost 2400 x 1200 dpi
- USB priključek
- Ohišje v črni barv

9.900

Genius

Zvočniki 5.1

- Daljinsko upravljanje
- Leseno ohišje

34.990

SAMSUNG

CDRW Enota

- 40 x zapisovanje
- 12 x prepisovanje
- 40 x branje

16.900

MediaSvet Coming

www.coming.si

MediaSvet Coming

LJUBLJANA, CITY PARK, Šmartinska 152 g, 01/520-49-32, **LJUBLJANA**, Slovenčeva 24, 01/560-41-57, **MARIBOR**, Tržaška 65, 02/330-42-02, **NOVA GORICA**, Rožna dolina, Vipavska 2e, 05/330-45-00, **KRANJ**, Primskovo, Mirka Vadnova 7, 04/201-49-90, **CELJE**, Mariborska 140, 03/428-44-60

DOMŽALE, Ljubljanska 92, 01/721-87-50, **TRBOVLJE**, Trg revolucije 29a, 03/563-32-90, **NOVO MESTO**, BTC, Ljubljanska 27, 07/393-45-75, **KRŠKO**, C. krških žrtev 141, 07/488-15-60, **ILIRSKA BISTRICA**, Gregorčičeva 8, 05/711-06-90, **POSTOJNA**, Tržaška c. 55, 05/721-15-80.

FRANŠIZNE PRODAJALNE: **VRHNIKA RUAN**, Tržaška cesta 28, 01/750-62-60, **KOPER RUAN**, Ferrarska 8, 05/663-45-90

Coming d.d., družba za trgovino - Slovenčeva 24, 1001 Ljubljana, tel.: 01/560 40 00, fax: 01/560 40 19, e-mail: info@coming.si. Nekatere slike so simbolne. Pomote in tiskarske napake niso izključene. Ponudba velja do 31.12.2002, oz. do odprodaje zalog. Vse cene v letaku so v SIT in vključujejo DDV.

Vprašajte Boštjana...

Odgovori na vaša vprašanja

Boštjan Uršič

HITRI KVIZ

Do kod seže vaše znanje?

1 **Katero V/I vodilo ima 64-bitno podatkovno širino?**
a) ISA
b) PCI
c) LPX

2 **Kateri od procesorjev ima predpomnilnik L2, ki deluje s taktom vodila?**
a) Pentium MMX
b) Pentium II
c) Pentium III

3 **Kateri datotečni sistem uporabljajo diskete v Windows?**
a) FAT12
b) FAT16
c) FAT32

4 **Kako na tiskalniškem EP bobnu nastajajo slike?**
a) Z laserskim žarkom
b) S piezoelektričnim nabojem
c) S termalnim prenosom

5 **Kateri od protokolov po trku ponovno pošlje omrežne pakete?**
a) TCP/IP
b) IPX/SPX
c) CSMA/CD

Odgovori na strani 104.

Pomoč je na voljo tukaj!

"Procesor je zelo robustna stvar." Krak! "Hmm, so pa moji okovani čevlji trši." (Ivo Vidergar)

Operacijski sistemi

Težava z dodatnim trdim diskom

Pozdravljeni. Imam računalnik z dvema diskoma in do pred kratkim so bili na enem disku nameščeni Windows 2000, drugi disk pa mi je služil za skladiščenje podatkov. No, potem pa sem Windows 2000 nadgradil z XP in ko sedaj z Explorerjem pogledam drugi disk, se prikaže sporočilo "Access Denied". Mislim, da sem disk formatiral v format NTFS, vendar nisem povsem prepričan. Kaj naj storim?

Janko, elektronska pošta

Težava najverjetneje izvira iz dejstva, da si disk formatiral v NTFS in da so varnostne nastavitve verjetno konfigurirane za uporabnika definiranega v Windows 2000. Težavo rešiš tako, da se v Windows XP prijaviš z administratorskimi pravicami, z desnim gumbom miške klikneš na **My Computer**, izbereš **Properties** in klikneš na jeziček **Security**. Sedaj klikni na gumb **Advanced**, izberi jeziček **Owner**, iz seznama izberi želenega uporabnika (kvadratek **replace ownership on subfolders** mora biti obkljukan) in klikni na **Apply**. Sedaj bo lahko izbrani uporabnik dostopal do vseh podatkov na trdem disku.

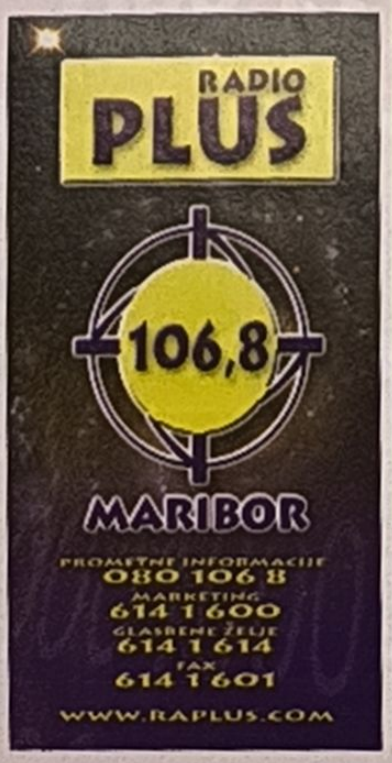
Računalniki

Problematičen računalnik

Potrebujem vašo pomoč: pred slabim letom dni sem kupil računalnik, ki je do pred kratkim deloval povsem brez težav. Sedaj pa sem v roku dveh tednov moral desetkrat ponovno namestiti Windows – in to 98SE, ME in XP. In kaj se dogaja? Računalnik deluje povsem normalno, potem pa se iz neznanega razloga izključi. Poizkusil sem s protinapetostno zaščito, tako da v samem napajanju ni težav. Prosim pomagajte mi, preden računalnik razbijem na koščke.

Nejc Vale, elektronska pošta

Huh, preklemano generično vprašanje, na katerega bi brez osebnega pregleda računala težko podal pravilno rešitev. Glede na to, da si poizkusil z namestitvami kar treh različic operacijskih sistemov, lahko skoraj zagotovo trdim, da gre za težavo s strojno opremo. Vendar ti priporočam, da najprej preveriš ali nimaš v BIOS-u nastavljenih kakšnih možnosti izklapljanja računalnika, oglej pa si tudi energetske nastavitve v operacijskem



Petekobpetih

Preverili smo tehnično pomoč podjetja Eventus d.o.o.
Tehnična podpora na Eventus Computers (01) 2003500
Strošek Telefonski impulz
Dolžina klica 8 min

Po precejšnjem čakanju na prevezavo na tehnično pomoč smo uspeli dobiti človeka, ki naj bi to pomoč nudil. Postavljeno vprašanje je izgledalo nekako takole: "Imam stari CTX-ov monitor in pred kratkim sem pri vas kupil Inno 3D GF4 MX 440. Namestil sem najnovejše gonilnike in kartica v Windows XP deluje odlično. A ker uporabljam še Windows 98 SE, sem bil močno presenečen, ker se mi takrat, ko bi se moralo prikazati namizje, pojavi zelen zaslon s horizontalnimi črtami. Poskusil sem še s prijateljevim monitorjem in stvar je delovala dobro. Kaj naj storim, ker si novega monitorja ne morem privoščiti?"

Postopek pomoči sledi: Oglasil se je moški in začuda ni bilo treba izvajati nobene identifikacije in podobnih reči, s čimer morijo pri Microsoftovi tehnični pomoči. Predstavili smo problem in čakali na nasvet. Vendar so sledila nezadovoljiva pojasnila o problemu, zato smo se lotili ponovne obrazložitve. Tudi pozneje s skupnimi močmi rešitve nismo odkrili in kljub prijaznosti gospoda na tehnični pomoči, odgovora nismo dobili. Seveda so vsi poskusi prevalitve krivde na osnovno ploščo in gonilnike propadli, saj je bil sistem podprt z najnovejšimi gonilniki in tudi BIOS je bil nadgrajen na najnovejšo različico. Zanimivo je, da navkljub omembi *starega CTX-ovega zaslona*, gospod sploh ni pomislil, da se težava skriva v njem.

Težava je v tem, da Windows 98 SE ne znajo pravilno sinhronizirati nizkega osveževanja kartice in zaslona, če je vključeno strojno pospeševanje grafike. Rešitev je torej vstop v sistem preko varnega načina in strojno pospeševanje dati na minimum.

Rešeni problem: ne
Prijaznost: ★★★★☆
Učinkovitost: ☆☆☆☆☆
Tehnično znanje: ★☆☆☆☆
Skupaj: ★☆☆☆☆

sistemu.

Sedaj pa se bom posvetil slutnjam glede težav s strojno opremo. Najpogostejši vzrok za tovrstne napake je pregrevanje, saj se nekatere plošče in procesorji ob pretirani temperaturi samodejno izključijo, da preprečijo škodo. Preveri ali vsi ventilatorji delujejo pravilno in jih po potrebi zamenjaj.

Internet

Je moj modem živ?

Uporabljam programček *Down2Home*, s katerim preverjam status snemanja in pošiljanja datotek z interneta preko modema. Zanimivo je, da med nedolžnim brskanjem po internetu program kaže da moj računalnik pošlje skoraj toliko podatkov kot jih sprejme. Zakaj?

Rep0, elektronska pošta

Navkljub vsem mitom in legendam o internetu, je ena stvar nesporna: ko si z modemom povezan z internetom, naprava ne samo da sprejema informacije temveč jih tudi pošilja. Vaš računalnik namreč na spletne strani do katerih želite dostopati pošilja pakete, tako da strežnik ve, da želite do njih dostopiti. Obenem tudi pošilja in sprejema "piškote", ki spletnemu brskalniku omogočajo indeksiranje strani, ki ste jih že obiskali. Dogaja pa se tudi, da drugi uporabniki od vašega računalnika nevede zahtevajo podatke, saj ne vedo, da ne gre za spletni strežnik temveč za osebni računalnik, povezan z internetom. Seveda to ni vse, vendar menim, da je odgovor dovolj nazoren.

Trdi diski

Pomnilnik mi je sesul trdi disk

Pred kratkim sem nadgradil računalnik in vgradil dodatnih 256 Mb SDRAM. Vse je delovalo odlično, dokler nisem pognal *3DMark 2001 SE* ko se je moj računalnik sesul in se je na zaslonu zabliskalo sporočilo "KERNEL 386 error". Računalnik sem ponovno zagnal, vendar se ni zgodilo nič – le kazalec je utripal v zgornjem levem kotu zaslona. Računalnik sem poskušal zagnati z DOS zagonsko disketo, vendar je pogon C izginil (čeprav ga je BIOS uspešno spoznal). Diska nisem mogel formatirati, zato sem zamenjal trdi disk in namestil XP Pro. Sedaj vse skupaj deluje dobro, vendar me res zanima, kako je lahko okvarjen pomnilnik uničil moj trdi disk? Potem ko sem pregledal trdi disk, sem ugotovil da je sektor, ki se pogovarja z računalnikom (in ki ga je zapisal izdelovalec), okvarjen. Mar lahko operacijski sistem vpliva na ta del trdega diska?

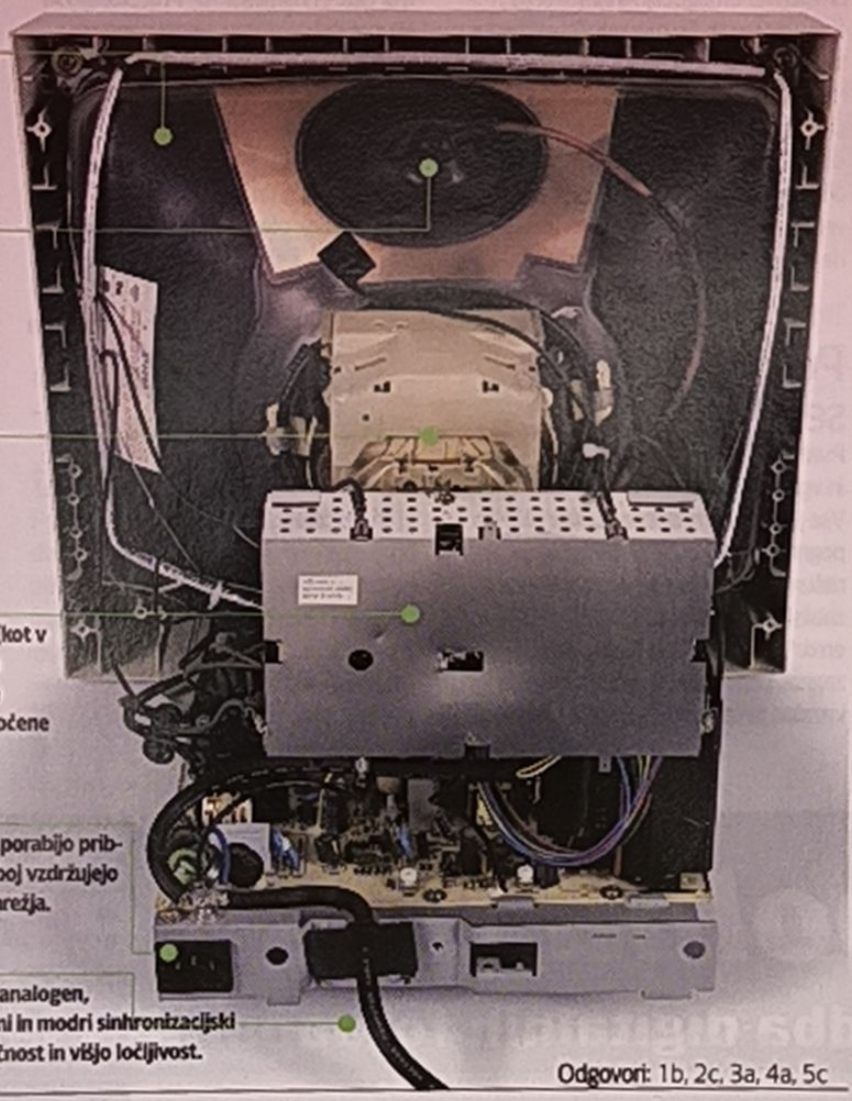
Edi, elektronska pošta

Edini podatki, ki jih izdelovalec zapiše na trdi disk, je nizkostopenjsko formatiranje, ki disk razdeli na sektorje in sledi, vsebuje pa tudi servo podatke, ki se uporabljajo za kalibriranje bralno/pisalnih glav. Windows prav gotovo ne morejo neposredno vplivati na te podatke brez uporabe posebnega programa nizkostopenjsko formatiranje, česar pa se izven tovarne ponavadi ne počne.

Menim da je tvoj novi pomnilnik v tem primeru nedolžen ali pa je nevede postal sostorilec pri dejanju. RAM sicer lahko povzroči sesutje 3DMarka, vendar sesutje programa ponavadi ne poškoduje nizkostopenjskega formata. Za kaj takega je potreben fizični ali električni udar. Če pa je bil, po drugi strani, poškodovan le Master Boot Record, je to lahko povzročilo tudi sesutje sistema. MBR je del visokostopenjskega formata in se najpogosteje poškoduje. Na srečo ga je tudi najlažje popraviti, saj moraš uporabiti le ukaz FDISK /MBR. Žal pa so Windows XP izgubili to sposobnost, zato boš moral disk naslednjič ponovno formatirati. Če drugega ne, boš tako vsaj odpravil svojo težavo.

Vprašajte Boštjana...
Odgovori na vaša vprašanja

>>MONITOR
"Sestra, zasloni! Rad bi se igral z njimi."



VAKUUMSKA CEV
Sprednji del stekla je pokrit s fosfornimi pikami treh barv. Pike se prižgejo, ko elektroni udarijo v njih.

ELEKTRODA
Prevodni nanos znotraj cevi pobira elektrone, tako da se cev ne nabije, kot van de Graaffov generator. Elektroda ta naboj usmerja nazaj v elektrodo.

USMERNA TULJAVA
Bakrene tuljave na zunanjem delu cevi magnetno usmerjajo snope elektronov, tako da se ustvarijo rastrski vzorci vodoravnih črt.

ELEKTRONSKI TOP
Na koncu cevi se nahajajo tri elektrode (kot v žarnici, le da trajajo dlje), ki segrejejo in razpršijo elektrone. Slednje nato anode fokusirajo in pospešijo ter ustvarijo tri ločene žarke.

ENERGIJA
Elektronski topovi v katodnih monitorjih porabijo približno 35.000 voltov. Kondenzatorji ta naboj vzdržujejo še mesece po odklopu iz električnega omrežja.

VGA KABEL
Signal za večino monitorjev je še vedno analogen, vendar so za razliko od TV-ja rdeči, zeleni in modri sinhronizacijski signali ločeni, kar omogoča večjo natančnost in višjo ločljivost.

Odgovori: 1b, 2c, 3a, 4a, 5c

Operacijski sistem

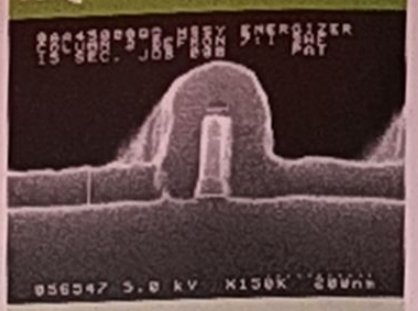
Sramotna skrivnost

Zadnje čase sem nekoliko paranoiden. Čemu služi datoteka Windows\Temporary Internet Files\Content.IE5\index.dat? Če je to začasna datoteka, zakaj je ne morem izbrisati?

ROBI737, elektronska pošta

Gre za indeksno datoteko za začasno vsebino, ki jo zapiše *Internet Explorer*. Vsa grafika iz strani, ki ste jih pregledali se shranijo an trdi disk zavoljo hitrejšega brskanja po spletu. Index je tam zato, da brskalnik hitreje najde potrebne podatke, zato je indeksne datoteke ni moč izbrisati. Sicer jo lahko izbrišete, vendar jo bodo Windows ob ponovnem zagonu znova ustvarili. Tvoja paranoja pa je odvisna od tega kdo ima vse dostop do tvojega računalnika, znanja uporabnikov in od vsebine omenjene mape. Če vsebuje stvari, katere te je sram prikazati marni, potem uporabi **Orodja -> Internetne možnosti -> Brisanje datotek** pod razdelkom **Začasne internetne datoteke** in puf... začasnih datotek ni več.

FAQ



FinFET

Lovec na glave iz Star Wars?
Nič tako kičastega. FinFET-i so nova vrsta IBM-ovih tranzistorjev. Za razliko od tradicionalnih tranzistorjev Field Effect (FET), imajo tranzistorji FinFET dvoja vrata za prevajanje elektrike.

Ja in?
Ena od težav neprestane miniaturizacije klasičnih tranzistorjev je, da je elektrone težko prepričati, naj potujejo po pravi poti in se ne zapletejo v okoliški silicij. Pri 90-nanometrskem postopku, ki naj bi ga pričeli uporabljati v naslednjem letu, bodo pobegli elektroni predstavljali polovico celotnega toka. Ne samo da ta elektrika ne počne nič pametnega, temveč čip tudi segreva. Dodatna vrata na toku FinFET omogočajo zmanjšanje toka na vsakih vratih za pol, kar pomeni tudi manjši odpad.

Za pol?
Ne, za kakšnih 25 % - te stvari niso nikoli popolnoma učinkovite. Še vedno pa to predstavlja kakšno dodatno uro baterijskega življenja v prenosniku. Procesorji bodo lahko dosegli 5 GHz brez hlajenja s tekočim dušikom.

Kaj pomeni "Fin"?
Druga vrata so v obliki ozkega mostička, ki pod pravim kotom, kot plavut, štrli na vsako stran tranzistorja.

So kakšne slabosti?
Čeprav čipi FinFET niso tako radikalni kot predlagani nadomestki za tranzistorje, pa ni še nihče ugotovil, kako bi jih bilo mogoče izdelovati s sedanjim litografskim postopkom. IBM v bližnji prihodnosti še ne načrtuje izdelave FinFET-ov. Pa še ko bodo izdelali prve čipe, bodo ti pomnilniški, kar je preprosteje kot izdelava procesorjev. Ker sta IBM in Intel tekmeca, se tehnologija prav gotovo ne bo pojavila v Pentiumun 5, čeprav bo AMD morda bolj dovzeten.

>> Odgovori

Pisma / Elektronska pošta

pisma@pcformatslo.net

VSEGA JE KONEC

HOROSKOPA PA NE!

Če sešteješ količino ksilena na vseh periodičnih kometih v vseh vzporednih vesoljih in trajanje vseh zgrešenih političnih mandatov, rezultat množiš z muhastimi čustvi pecilnega praška in prvinsko naravo *WinZipa*, vse skupaj nato koreniš z ne najbolj posrečeno foro in zakoplješ v kvašeno Cedevito, se iz tega razvije še vedno nedefinirana 7. dimenzija, ki ima grdo navado, da se občasno spremeni v masten prdec z visoko koncentracijo nerazvitih najstnikov B-produkcije. Ker se da vse rešiti z močjo sile, prdec podkurite s Cankarjevo skodelico kave in upajte da imate tople radiatorje, saj se zna zgoditi, da meteoriti več ne bodo zgoreli, temveč bodo zelo natančno citirali prelepe partizanske pesmi, ki se odlično podajo k prestam, Lojzki in sedemnogi WC školjki, malo manj pa k hiperglikokemičnemu šoku. Če vse razumete in ste za rezultat dobili z urinom prepleskano bakreno cev, se zahvalite stvarniku in se veselite, da ste slepi in slaboumni – kajti prihranjeno vam je tisto, čemur pravimo smisel.

PS: HOČEM "VSEGA JE KONEC ..." NE PA TEGA HOROSKOPA.

<krunk>, elektronska pošta

Khm, vidim da je udejstvovanje tovariša Kotnika na marsikaterem bralcu pustilo neizbrisen pečat. Čemur bi sodobni psihiatri rekli "inducirano sovraštvo do tehnološke družbe in strah pred letenjem na višinah nad 10.000 metrov", so bolj lobanjsko obdarjeni jungovci že označili kot "Kotnikov sindrom arhetipskega nezadovoljstva". Čeprav nekohernetno blebetanje gospoda Vidergarja morda spominja na simptome omenjenega sindroma, pa najverjetneje gre za zagorsko vejo starodavnega azijskega virusa, ki povzroča zaviranje sposobnosti komunikacije. Recept za zdravilo dobiš na ljubljanskem Polju.

P.S.: "Horoskop zaenkrat ostaja."

SYBERIA

PISMO MESECA

KRITIKA RECENZIJE

Kar nisem mogel verjeti svojim očem, ko sem v vaši zadnji številki prebral recenzijo igre *Syberia*. "Prazna vaja klikanja, brez kakršnih koli čustev ali zabave. Beda". Beda je, da kupuješ revijo, za katero misliš, da ji lahko zaupaš, a se izkaže, da zaposluje "ocenjevalce", ki nimajo pojma, za kaj sploh gre in se potem izživljajo in dezinformirajo ljudi. Hej, ti ne veš, kako je Kate Walker dokončala študij prava, a jaz ne vem po kakšnih debelih zvezah si ti dokončal osnovno šolo in pristal na delovnem mestu, kjer zahtevajo, da nekaj napišes. Kako sem prišel do tega zaključka? Enostavno, ugotavljam, da izkazuješ drastično pomanjkanje elementarnih pojmov. Torej, če se igra imenuje *Syberia*, to zate avtomatsko pomeni, da je vasica ruska in da so kmetje prav tako Rusi?! Praviš, da ima uboga Kate težave z reševanjem najbolj preprostih nalog, a jaz bi rekel, da je to klasična projekcija: ti si tisti ali tista, ki ima težave, in to resne. Torej, če ti nimaš pojma o tem, kaj je poanta igre in kje se cela zadeva dogaja in zakaj, potem vedi, da je izključno kazalec tvoje miške "brez smisla taval po svetu ..." Puščoba in brezsmiselnost je v tem primeru le v tvoji glavi, podajanje ocen pa je zadnja stvar, ki bi jo smel početi.

Vprašanje uredništvu: ali se bo ta sodelavec še naprej oglašal s podobnimi prispevki? Če se bo, potem imate enega rednega kupca manj. Škoda.

Zoran, Ljubljana

"100 ljudi, 100 čudi," pravi stari pregovor. Subjektivno se pridružujem tvojemu mnenju, saj je Syberia uresničitev sanj marsikaterega pustolovca: ima zgodbo, kompleksne like, tone ugank in nenazadnje skrivnostna okolja. Ker je dobrih pustolovščin dandanes na tržišču tako malo, da bi jih lahko prešteli na prste ene roke, si Syberia po mojem mnenju zasluži višjo oceno.

Toda ... še enkrat – gre za moje osebno, subjektivno mnenje, katerega bi si seveda upal pripisati tudi k lastni recenziji, vendar pač nisem imel priložnosti. Enako je storil tudi naš kolega. Prepričan sem, da bo še naprej uspešno in zadovoljno delal pri PC Formatu, saj te moram kar takoj opozoriti, da med "sovražniki" Syberie ni povsem osamljen. Še zdaleč ne.

TRI NAJBOLJŠE IZ FORUMA

Avtor: HUSAK
Tema: Tak filing
model, a si že mel gdaj tak filing k si kr šov na kakšen forum pa kej napisu?
no, tak filing mam zdele

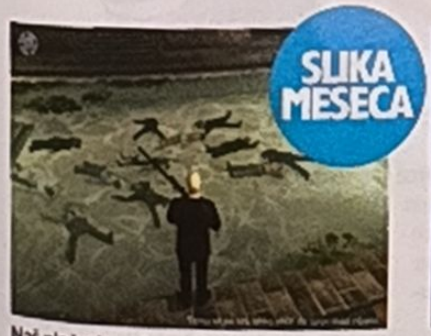
Avtor: TEDY
Tema: PCG forum: It's alive
!!!!!!!!!!!!!!!!!!
A ker ve ker bimbo sem bil na starem PCG forumu?

Avtor: TTrooper3
Tema: Forum je sedaj uradno odprt!
Slovenščina? We don't need no stinkin slovenščina!

Tudi ta mesec bomo najboljše pismo in najboljšo sliko meseca nagradili s po 24 pločevinkami energijske pijače Shark. Avtorje izbranih prispevkov ta mesec pozivamo, da nam sporočijo svoj naslov, na katerega naj dostavimo zaboj energije, ostale pa vabimo v ustvarjanje umotvorov, ki vam bodo prinesli nagrado v naslednjih mesecih.

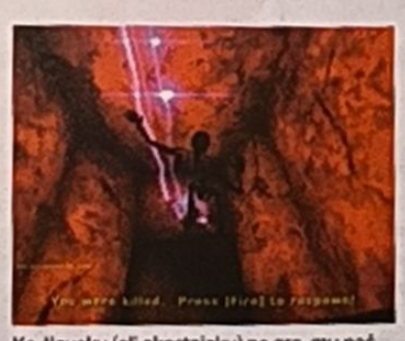
>> MOJA SLIKA

Pridno klikajte na svoj PC fotoaparat, saj bo vaš trud nagrajen.



Naš plačani morilec dokazuje, da lahko lastnoročno premaga celo vojsko kakšne banana republike. In kot je Robert Habič pravilno ugotovil, tipi res "spijo z ribami".

Čeprav je od 11. septembra minilo že več kot eno leto je Osama kljub iraškim trendom še vedno aktualen. Tukaj je dokaz, da zna svoj imidž tudi dobičkonosno izkoristiti.



Ko človeku (ali okostnjaku) ne gre, mu pač ne gre. Ne samo, da ga verjetno ne vabijo na zabave, temveč si je tudi pozabil nadeti azbestne hlače.

Povprečno gospodinjstvo danes poseduje več računalniške moči, kot je je obstajalo na svetu leta 1965.

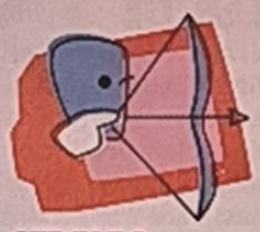
EDINI PRAVI
Horoskop

PC Formatovi mistiki trdijo: »Videli smo prihodnost. In ta je v obliki hruške.« Hmm, potem bi bilo bolje, če naslednji mesec ne bi zapuščali stanovanja.

ŠKORPIJON
24. oktober – 22. november

Ah, vi nori škorpijoni, z nezaupljivo naravo in ljubeznijo do skrivnosti. Le kakšni misteriji se skrivajo v osrčju registra? Ta mesec se to odločite odkriti in se zavežete, da boste zbrisali vse sumljive ključe. V naslednjem mesecu se boste le sprijaznili s temačnimi potmi svojega računalnika in ponovno namestili Windows.

Vaš srečen pomnilnik: RAMBUS



STRELEC
23. november – 21. december Končno se sprijaznite, da boste morali za svoje sanje o mobilnem računalništvu zapraviti obilico denarja, zato kupite PocketPC in opremo za brezžično omrežje. Vse skupaj deluje, čeprav na steni odkrijete grafite, napisane s kredo in upad hitrosti snemanja. Le kaj se dogaja?

Vaš srečni Doom: Doom 2

KOZOROG
22. december – 20. januar

Navihani Saturn stopi v vaše ozvezdje in vašo pozornost preusmeri k igram. Pričnete se spraševati, kako lahko razvijalci porabijo nekaj let za igro, ki na koncu izgleda, kot da so jo sprogramirali v nekaj mesecih? Že ste pripravljeni na akcijo, ko Saturn odide pa spet pozabite na takšne neumnosti.

Vaš srečen Eidosov naslov: Republic

VODNAR
21. januar – 19. februar

Vaši možgančki so že spet na delu. Prav namesto da bi vam dobavitelj interneta sporočil, da imate novo pošto, naj vam pošlje razglednico. Ali pa vas pokliče in vam to sporoči. Seveda gre za logično razmišljanje, vendar bi že bil čas da obupate. Stvar ne bo nikoli delovala.

Vaš srečen takt procesorja: 1,4 GHz

RIBI
20. februar – 20. marec

Vaša prizadevnost zavoljo Neptunovih premikov doseže nove višave, saj se odločite, da boste pisali na vsako spletno stran s slovničnimi napakami in izpostavili njihove napake. Če vam obsežnost naloge ne bo vzela pogumа, potem vam ga hektolitri kačje sline vsekakor bodo.

Vaša srečna fraza iz Star Treka: Engage!

OVEN
21. marec – 20. april

Po prigodah iz prejšnjega meseca se malce potuhnete, vendar vas iz skrivališča zvabi zapeljiva ponudba. Je tako zapeljiva, kot se sliši, ali le še ena horoskopska obljuba, ki se ne bo izpolnila? Tega ne odkrijete, saj vas ujame drhal, ki vas išče že od preteklega meseca.

Vaše srečno orožje iz Deus Ex: Charge prod

BIK
21. april – 21. maj

Merkurjeve lastnosti tokrat na vas ne vplivajo – vaše bikovske težnje po pridobivanju premnoženja so premočne, da bi jih zaustavil kak trhel planet, kot je Merkur. Zato ta mesec na eBayu uspešno licitirate za delujoč Spectrum. Hmm, in kaj pravzaprav nameravate z njim?

Vaš srečni film: Koyaanisqatsi

DVOJČKA
22. maj – 21. junij

Pa saj mora obstajati način za uporabo računalnika, ki bi vključeval podvojeno osebnost dvojčkov? Tokrat se odločite priključiti dve miški. No, saj nekako deluje, vendar kmalu ugotovite, da je vse skupaj popolnoma brez pomena. Hej ho, nazaj za risalno mizo.

Vaša srečna pop zvezda: Sebastijan

RAK
22. junij – 23. julij

Jupiter se tokrat nagiba k rakom, kar vašo občutljivost povede do neslutenih višav. Zato vas že nedolžno sporočilo o napaki v Windows jokajočega požene v temno sobo. Potem pa cel mesec preživite v temni sobi in prelivate solze. Dajte no, saj je samo Windows.

Vaš srečni ponudnik interneta: Arnes

LEV
24. julij – 23. avgust

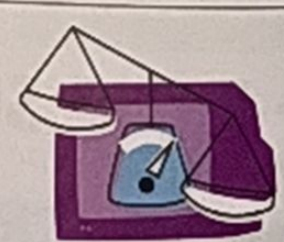
Zahvaljujoč administrativni napaki v službi – in ne planetarnim gibanjem – morate cel mesec delati z Macom. Sicer to ni slabo, a ko dobite svoj PC in več ur obdelujete pomemben dokument, ga zaprete, namesto da bi ga pornanjšali. Naj bodo preklete te ikone!

Vaš srečni miškin gumb: srednji

DEVICA
24. avgust – 23. september

24. avgust – 23. september
Kot dobro staro devico vas še vedno zanima ustroj PC-ja, zato se ga odločite razstaviti in potem ponovno sestaviti. Čez dva dni vam ostane nekaj, kar bi morda lahko delovalo kot umetniška instalacija, vendar Counter-Strika vsekakor ne bo pognalo. Ah!

Vaša srečna arkada stare šole: Tempest



TEHTNICA
24. september – 23. oktober

Še več planetarnih neumnosti, ko Mars sestreli Plutona v črno luknjo, kar vas prepriča, da napišete nov OS. No, to bi se zgodilo, če bi vaša razumna narava nasedla neumni šali iz serije Dr. Who, ki je že zdavnaj passe. Čestitamo vam.

Vaša srečna vesoljska komedija: Dark Star

Ujemi v dlan.

Nokia 3510
19.900 SIT
ČB sprejemanje MMS-ov
polifonično zvonjenje
WAP
vezava 24 mesecev*

Sony Ericsson T300
+ digitalni fotoaparat MCA-25
29.900 SIT
PREMIERA
8-vrstični grafični barvni zaslon
GPRS, IR povezava
polifonično zvonjenje
vezava 36 mesecev*

Sony Ericsson T68i
64.900 SIT
DARILO: digitalni fotoaparat
MCA-10 View
8-vrstični barvni grafični zaslon
HSCSD, GPRS
bluetooth, IR povezava
vezava 24 mesecev*

Nokia 7650
79.900 SIT
vgrajen digitalni fotoaparat
barvni zaslon
HSCSD, GPRS
bluetooth, IR povezava
vezava 24 mesecev*

Panasonic EB-GD87
99.900 SIT
PREMIERA V DECEMBRU
vgrajen digitalni fotoaparat
barvni zaslon
GPRS, IR povezava
polifonično zvonjenje
vezava 36 mesecev*

MMS

Dogodke, pripetljaje, doživetja beležite v besedi, zvoku in sliki hkrati. Z večpredstavnostnimi sporočili (MMS-i), ki jih podpirajo zmogljivi **MMS mobiteli**. Ugoden nakup še podkrepi **brezplačno MMS promocijsko obdobje** do konca leta, morebitno začetno tremo pa odženejo **MMS vsebine** na **www.pinkponk.com**.

mobitelove misli melodije slike

*E sklenitev/podaljšanje naročniškega razmerja Mobitel GSM.
telefoni, pomujeni v akciji, so zaklenjeni na omrežje Mobitel GSM, zato jih lahko uporabljate le s SIM kartico omrežja Mobitel GSM. Cena vključuje DDV. Akcija traja do odprodaje zalog in velja za vse, ki nimate več kot 2 veljavna aneksa k naročniški pogodbi.

Agencija 41, design: LUKS Studio, foto: T. Gregorič, J. Puklič Mobitel d.d., 1537 Ljubljana

PCplus®

Računalniki in prenosniki

V primeru upravičene garancijske reklamacije Vam računalnik brezplačno prevzamemo in dostavimo.

PCplus PRIVILEGE servis

www.pcplus.si

OSEBNI RAČUNALNIKI

	i-f@mily	i-net	e-office	g@mer	e-m@chine	m@gic	Dream m@chine
Procesor:	Intel® Celeron® 1700 MHz	AMD Duron 1300 MHz	Intel® Celeron® 1700 MHz	AMD Athlon XP1800+	Intel® Pentium® 4 1.8 GHz	AMD Athlon XP 2000+	Intel® Pentium® 4 2,0 GHz
Osnovna plošča:	Asus P4SDR-VM	Asus A7N266-VM	Asus P4SGL-VM	Asus A7V266-C	Asus P4S533-VM	Asus A7V266-C	Asus P4B533-M
Pomnilnik:	128 MB SDRAM (PC133)	128 MB DDR (PC2100)	128 MB DDR (PC2100)	256 MB DDR (PC2100)	128 MB DDR (PC2100)	256 MB DDR (PC2100)	256 MB DDR (PC2100)
Trdi disk:	30 GB (ATA-133) 5.400 obr.	30 GB (ATA-133) 5.400 obr.	40 GB (ATA-133) 5.400 obr.	40 GB (ATA-133) 7.200 obr.	40 GB (ATA-133) 7.200 obr.	80 GB (ATA-133) 7.200 obr.	80 GB (ATA-133) 7.200 obr.
CD/RW pogon:	CD-ROM 54x	CD-ROM 54x	CD-RW 48x/12x/48x	---	CD-RW 48x/12x/48x	CD-RW 48x/12x/48x	CD-RW 48x/12x/48x
DVD pogon	---	---	---	DVD 16x/40x	---	DVD 16x/40x	DVD 16x/40x
Grafika:	integrirana grafika	integr. Savage 4 do 32 MB	integrirana	Radeon 9000 64MB DDR TV-out	integrirana	Asus GeForce4 64 MB TV-out	Radeon 9000 64 MB DDR TV-out
Zvok:	integriran AC97 audio	integriran AC97 audio	integriran AC97 audio	integrirana 6 kanalna	integriran AC97 audio	integrirana 6 kanalna	integrirana 4 kanalna
Tipkovnica:	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica	PCPlus tipkovnica Multimedia	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica,	PcPlus tipkovnica
Miška:	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 3D, s koleščkom	miška 3D, s koleščkom	miška 3D, optična s koleščkom	miška 3D, optična s koleščkom	miška 3D optična, s koleščkom
Zvočniki:	zvočnik 300W	---	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	---	---
Modem:	---	56K, interni	---	---	---	---	---
	99.900,-	104.900,-	134.900,-	164.900,-	173.900,-	219.900,-	256.900,-

POSEBNA PRILOŽNOST za vse kupce PCplus računalnikov, možnost nakupa celotne zbirke 12 CD-jev multimedijskega programa za učenje angleščine ENGLISH + po posebno ugodni ceni: NAMESTO 99.900,00 SAMO 69.900,00 SIT

Ob nakupu kateregakoli računalnika PCplus vam podarimo: pisarniški paket Sun StarOffice, dostop do internetaS5.net 120 ur brezplačno, šahovski program FRITZ 6 polzkusni, CD z multimedijskim programom za učenje angleščine English +, računalniške revije s CD-ji, knjigo na CD-ju (Osebni računalnik, Windows ME, Internet, Sun StarOffice), telefonski imenik Slovenije (ob nakupu operacijskega sistema MS Windows) in podlogo za miško. PCplus.

Bellagio

Intel® Celeron® 1,7 GHz
pomnilnik 128 MB DDR
trdi disk 20 GB
14,1" 1024x768 TFT zaslon
DVD pogon
VGA do 64MB
zvočna kartica 16bit
modem, 2x USB, fax modem,
mrežna kartica 10/100

284.900,-

Titanium P17

Intel® Pentium®4 1,7 GHz
pomnilnik 128 MB DDR
trdi disk 30 GB
14,1" 1024x768 TFT ekran
CDRW/DVD pogon
VGA do 64MB,
zvočna kartica. 16bit, TV out
2x USB, IrDA, fax modem,
mrežna kar. 10/100, Fire Wire

384.900,-

iiyama

NAJVEČ ZA VAŠ DENAR | DOBITNIK NAGRAD | 3 LETA GARANCIJE | HIGHBRIGHTNESS®

OKTOBER 2002 DOBER Monitor NAKUP

BX3814UT

15" digitalni TFT
barvni LCD zaslon
svetilnost 320 cd / m²
1024 x 768 / 75 Hz
TCO99

94.900,-

AS4314UT

17" digitalni TFT
barvni LCD zaslon
svetilnost 250 cd / m²
1280 x 1024 / 75 Hz
TCO99

149.900,-

HM903DT - VMPro 454

19" Diamondtron M²-CRT
velikost pike: 0,25 mm
max. resolucija:
1920 x 1440 / 86 Hz
hor. frekvenca: 130 kHz
USB hub, zvočnik, TCO99

129.900,-

Intel, Celeron, Intel Inside in Pentium so registrirane blagovne znamke podjetja IntelCorp. AMD, AMD Duron, AMD Athlon in AMD Athlon Xp so blagovne znamke podjetja Advanced Micro Devices. Vse pravice pridržane.

LITEON

SUPER CENA!

LitePanel 150

15" TFT LCD zaslon
svetilnost: 200 cd/m²
max. resolucija:
1024 x 768 / 75Hz
TCO99

84.900,- **AKCIJA**

SUPER CENA!

LitePanel 170

17" TFT LCD zaslon
svetilnost: 250 cd/m²
max. resolucija:
1280 x 1024 / 75Hz
zvočniki, TCO99

134.900,- **AKCIJA**

Hansol

520 Silver

15" digitalni TFT - LCD barvni zaslon
svetilnost: 250 cd/m²
max. resolucija:
1024 x 768 / 60-75 Hz
TCO99

89.900,-

730E

17" FST zaslon
velikost pike: 0,28 mm
max. resolucija:
1280 x 1024 / 60 Hz
TCO99

35.900,-

720ED

17" DynaFlat zaslon
velikost pike: 0,20 mm
max. resolucija:
1280 x 1024 / 60 Hz
TCO99

41.900,-

H711

17" digitalni TFT - LCD barvni zaslon
svetilnost: 250 cd/m²
max. resolucija:
1024 x 768 / 60-75 Hz
TCO99

139.900,-

Vse cene so v SIT in že vsebujejo DDV. Pridružujemo si pravico do sprememb cen in konfiguracij. Accord-92 d.o.o. Stegne 13, Ljubljana. Cene so informativne, slike so simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in se opravičujemo.

Prodajna mesta:

BIG BANG

Ljubljana:	01/587 35 73
Lj. Rudnik:	01/420 25 60
Maribor:	02/320 39 36
Koper:	05/630 65 00
Kranj:	04/202 66 80
Jesenice:	04/583 28 84
Celje:	03/425 25 57

BOF Building Of Fun — Ljubljana: 01/548 44 60

power plus

Celje:	03/428 28 38
Ljubljana:	01/511 27 27
Maribor:	02/252 60 06

e-trgovina: www.powerplus.si

Harvey Norman Ljubljana — 01/585 50 00

Coming MediaSvet

Ljubljana:	01/560 41 59
Lj-City Park:	01/520 49 32
Maribor:	02/330 42 03
Kranj:	04/201 49 90
Nova Gorica:	05/330 45 00

Coming — trgovine in franšizne prodajalne

MENTIS RAČUNALNIKI

Dravograd:	02/872 16 16
Maribor:	02/228 17 20
Sl. Bistrica:	02/843 08 30
Velenje:	03/897 68 50

JANUS

Lesce:	04/532 01 55
Celje:	03/42 55 080

CELJE: MPrint d.o.o.	03/490 40 10
LJUBLJANA: Tech-Trade	01/433 53 50
PIVKA: Meler	05/757 11 50
SLOVENSKE KONJICE: Commline	03/759 20 60
VRHNIKA: Avto-izziv	01/750 21 11
ŠEMPAS: Hisoft plus	05/30 70 111